HÍREK • SZEMLE • ELŐZETESEK • EXKLUZÍV DEMÓK • A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA

PlayStation

Ára: 1990 Ft

10. SZÁM

Hivatalos Magyar PlayStation® Magazin

OTT VOLTUNK! JÁTSZOTTUNK VELÜK!

PLAYSTATION 2 INDULÁS!

MINDEN KIADOTT JÁTÉKOT ÉRTÉKELTÜNK – LEHET KEZDENI ÁMULDOZNI!

EXKLUZÍV SZEMLE!

COLIN McRAE RALLY 2

COLIN ÚJRA NYOMUL!

BOND VISSZATÉR!

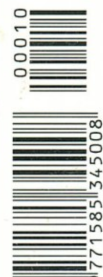
A Világ Nem Elég már a PS2-nek sem!

JEDI POWER BATTLES

Új Star Wars játék, igen. Megmutatjuk, nyugi.

SZEMLEROBBANÁS

- COLIN McRAE RALLY 2
- SYPHON FILTER 2
- STAR IXIOM
- MICRO MANIACS
- COLONY WARS: RED SUN
- ROLLCAGE STAGE II
- FEAR EFFECT
- URBAN CHAOS
- SUPERBIKE 2000
- UEFA CHAMPS LEAGUE 99/2000



WWF ATTITUDE LEÍRÁS ■ MEDIEVIL 2 ■ N-GEN RACING ■ GEKIDO ■ SILENT BOMBER ■ NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 ■ RADIKAL BIKERS ■ RIDGE RACER V ■ A LEGÚJABB PS2 JÁTÉKOK ■ MÉDIA INTERJÚ ÉS BUTIK

ONKYO®

HÁZIMOZI ERŐSÍTŐK ÉS RÁDIÓERŐSÍTŐK LEGNAGYOBB VÁLASZTÉKA



Budapest: Annex Házimozi és Hifi Szalon: Budapest XIII., Hegedűs Gyula u. 2. (Szent István krt. sarok) Telefon: 236-0666 • Annex TV Szalon:
Budapest, Szabadság tér 5–7. Telefon: 302-9027 • Annex HiFi Bolt: VII., Budapest, Dohány u. 1/C. Tel.: 269-6861, 268-0265 • Herta üzletek: Budap
XXII., Nagytétényi út 27–47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 • X., Kere
út 73. (Park Plazza üzletközpont) Tel./fax: 262-3164 • V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052 • III., Vörösvári út 23. Tel..fax: 368-8864 • XX., Koss
L. u. 33. (Erzsébet Áruház) Tel..fax: 285-6004 • II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárlóközp.) Tel.: 391-5840 • IX., Könyves Kálmán krt. 12-
(Lurdy Ház) Tel./fax: 456-1131. • Media Markt: XIX., Budapest, Üllői út 201., Tel.: 347-1650 • Satsystem: XIV., Budapest, Fogarasi út 14. Tel.: 467-2
• Saturn-Star Kft.: XXII., Nagytétényi út 27–47. (Campona Bevásárló Központ) Tel./fax: 424-3145 • Budaörs: Auchan: Sport u. 2. Tel.: 23/502-
• Dabas: Hetényi és Társa Kft.: Bartók Béla u. 63/A (Áfész üzletház) Tel.:/29/360-200 • Debrecen: Acoustic Center: Pacsirta u. 68. Tel.: 30/9535-
• Eger: Hifi Galéria: Széchenyi u. 8. Tel.: 36/313051 • Kalocsa: Trinit Kft.: Szent István u. 49. Tel.: 78/461-146 • Kecskemét: Audio Mekka
Vörösmarty u. 12. Tel.: 76/ 416-694 • Miskolc: Kazetta Center: Széchenyi u. 103. Telefon: 46/354-509 • Nyíregyháza: ESB Bt.: Szarvas u. 5–9.
42/313-625• Pécs: Hifi Galéria: Rákóczi út 46. (Kereskedők Háza) Tel.: 72/327-959 • Szeged: Műszaki Pince: Tisza Lajos krt. 73. Tel.: 62/425-

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Társszerkesztő: Mark Donald
Vezető művészeti szerkesztő: Jez Bridgeman
Műszaki vezető: Nicky McClure
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
Művészeti szerkesztőhelyettes:
Simon Middleweek
Játékszerkesztő: Justin Calvert
Rovatvezető (tippek): Dan Mayers
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Produkciós asszisztens: Andrea Toal

Fotó: Martin Burton,
Jude Edginton

Munkatársak: Al Bickham, Jes Bickham,
Steve Owen, Aaron Taylor, Kieron Gillen, Alex Cooke, Andy Lowe, Paul Rose, Jonathan Davies, Keith Stuart, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Nick Moyle, Matthew Harvey, James Blackwell, Dave Jeffrey

Magyar stáb:
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő: Jancsina Attila
Főszerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
Grafikai munkálatok: Papp Levente, Sebeszta Péter
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Fülöp Judit, Szedleczky Csaba, Béres Endre, Drapos Gergely, Babinszky Tamás, Palkó Lajos, Tóvárosi László, Tóth Péter, Nagy Attila

PR-kapcsolatok: dr. Klausz Anikó
Magyar változat fotók: Lethenyei László

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249

Marketing és média kapcsolatok:
T.O.F. Productions Média Ügynökség
E-mail: tof@externet.hu

Nyomdai munkák: Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: 352-0662
MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjeszti: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó

Előszó



Most már nyugodtan elmondhatjuk, kis szürke konzolunk nem árva többé. Megérkezett a nagy testvér, formatervezett fekete dobozba bújtatva. A 28. oldaltól exklúzív riportot olvashattok arról, hogy mi mindent facsartak ki máris a PS2-re fejlesztő cégek a jövő reménységéből.

A képeket elnézve bátran elmondhatjuk, hogy a PlayStation 2 grafikája maga mögé utasít minden konkurenciát, konzolt és PC-t vagy játéktermi gépet egyaránt. A 16:9-es, „szélesvásznú" üzemmód egészen bámulatos mozihangulatot teremt, és ha még ehhez hozzáveszünk egy megfelelően beállított surround-hangrendszert, amit a konzol térhatású hangeffektekkel támogat, nos... az élmény egy multiplex mozival vetekszik, és itt ráadásul a cselekmény középpontjában Te állsz! A játékmezőny abszolút éllovasa a *Ridge Racer V*, bár a *The Bouncernek* is leeshet néhány szavazat.

A konzol európai megjelenésére még elég sokat várhatunk ugyan, de nem érdemes elkeseredni. Megszokott PSX-ünk tavaszi felhozatala ugyanis egészen elképesztő, gondoljunk csak például a *Micro Maniacs*-re! Fantasztikus kalandok egy konyhaasztalon, rohangászás a villanyvasút előtt, vagy ugrás a virágágyásba... Az apró fickók végre valami igazán újat hoztak a játékok közé. Meglátjátok: ezt nem lehet abbahagyni, főleg ha többen játszotok!

Akik pedig komolyabb történetre vágynak, mint genetikai kísérletek csúfosan sikerült törpéire, azoknak a *Colony Wars*: Red Sun lesz az új befutó. Az űrhajó-szimuláció meglepően élvezetesre sikeredett, változatos játékmenet és nagy, érdekes pályák jellemzik. A küldetések bepillantást engednek egy nem-is-olyan-távoli jövő űrzsoldosának hétköznapjaiba.

Megszemlézzük még Colin legújabb futamait, a második részben kevésbé szerencsétlen és fele oly idétlen szegény lovag kalandjait a *Medi Evilben*, van egy kis Bondunk a kémregények, luxusautók és gyönyörű, de sötét lelkű nők szerelmeseinek, lesz *Syphon Filter 2*, amire ismét érdemes várni, és az egzotikus *Suikodent* sem szeretném kihagyni.

Sportrajongóink az *UEFA Championship League*-gel edzhetnek a karosszék mélyéből, tehát ők sem maradnak ki semmiből. Nem is tartalak fel tovább, kedves olvasó, inkább lapozz!

Jancsina Attila – főszerkesztő

PSM EXKLUZÍV!



CÍMLAPSZTORIK

PlayStation Magazin

TARTALOM

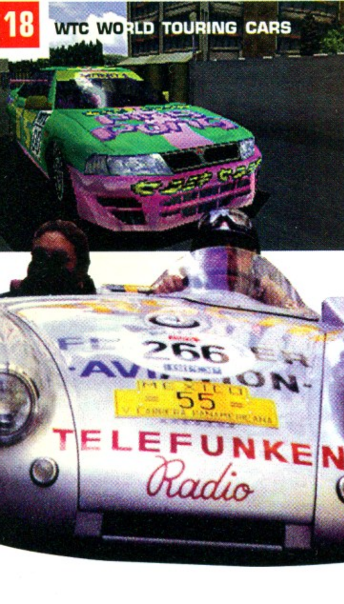
10. SZÁM
2000 ÁPRILIS





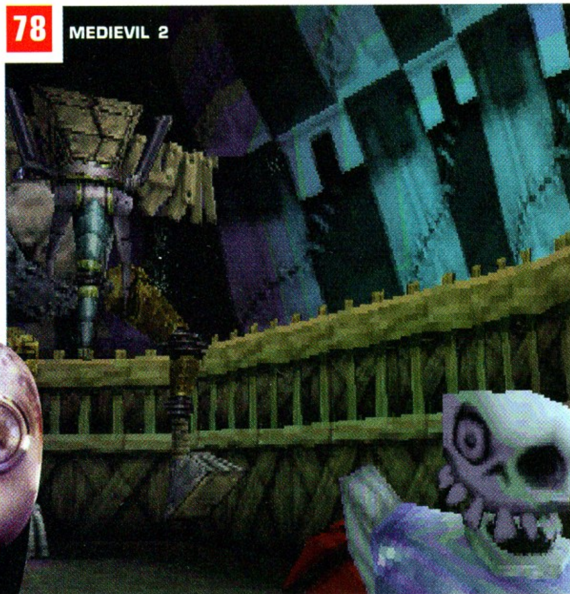
TERVEZETEK


20 F1 RACING CHAMPIONSHIP


18 WTC WORLD TOURING CARS

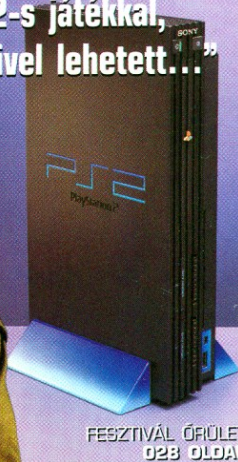
ELŐZETESEK


84


78 MEDIEVIL 2

SZÍNES

„Játszottunk az összes PS2-s játékkal, amivel lehetett…"



FESZTIVÁL ŐRÜLET
028 OLDAL



„Lendítsd meg pixelfénykardodat a gonosztevők hordája felé"

JEDI POWER BATTLES
024 OLDAL

Tény: **A hivatalos UK *PlayStation Magazin* a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja.** Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demojátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg.
A *PSM* a legjobban megírt és a legáttekinthetőbben tervezett magazin, mely az üzletekben kapható.
Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztességes tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adunk hangot, melyet nem befolyásol más játékismertetés vagy beszámoló. A *PSM* az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a PlayStation iparágban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkeink mindig egyértelmű véleményt hangoztatnak, tisztességesek és informatívak. A Sony-val való kapcsolataink a tőlük kapott kizárólagos információkra és játékdemokra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztőségi nézetet. A *PSM* 100 százalékosan és garantáltan független szerkesztőség. A *PSM* felnött stílusban és szórakoztató formában jelenteti meg a cikkeit. Ezek a cikkek mentesek a technikai zsargonoktól, de a *PSM* a színvonal fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humorral él. Ezeknek megértéséhez csak annyi szakismeretre van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elengedhetetlen. Mi közöljük a legfrissebb híreket, meginterjúvoljuk az iparág legfontosabb embereit, megtárgyaljuk a leglényegesebb témákat és ismertetjük a világ legizgalmasabb játékait. A CD mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek *még nem* jelentek meg az üzletek polcain. *PSM*: a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Ez tény.



044 oldal

Colin McRae Rally 2.0

Colin visszatér – még több sárdagasztás bátrak részére

FIZESS ELŐ!
Takaríts meg akár 33%-ot!
LAPOZZ a 81. oldalra



SZEMLE

44 COLIN MCRAE RALLY 2.0



RENDSZERES

CD-melléklet

Csak lökd be a digitális frizbit a konzolodba, és máris élvezheted a legjobb PlayStation játékokat

HIVATALOS MEGOLDÁS

LETÖLTÉSEK

LMA Manager: kezdd el az új futballszezont a 2000 januárjára javított dátummal és frissített adatokkal!

MOST LAPOZZ A 91. OLDALRA!



EGY ÓVATOS PILLANTÁST VETÜNK A JÖVŐ NAGY NYOMULÁSÁRA...

RIDGE RACER V

- Gyorsabb a fénynél
- Királyabb, mint Zámbó Jimmy
- Szebb, mint a karácsony
- Jobb, mint valaha

A tokiói PlayStation2 fesztiválon tapasztaltak alapján a Namco versenyjátékának minősége nem csupán hírverés volt...

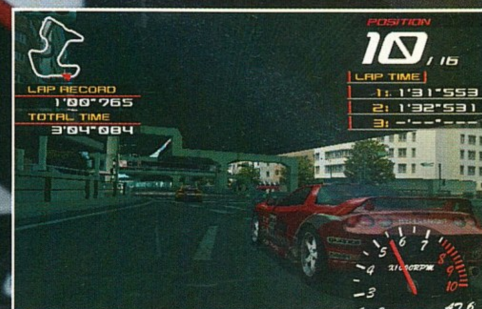
Persze mind tudtuk, hogy a *Gran Turismo 2000* csúcs lesz, még úgy is, hogy Yamauchi-szan csak néhány hónapot pihenhetett a *GT2* befejezése után, hogy aztán nekiálljon a PS2-s játék fejlesztésének, a Polyphony darabja biztos sikernek ígérkezett. Azt azonban nem gondoltuk volna, hogy a *Ridge Racer V* leelőzi mind a *GT2000*-t, mind pedig a *Square* sokat emlegetett *Driving Emotion Type*-S-ét egyaránt, ezzel öntudatosan elhalászván az orruk elől a fesztivál legjobbja címet.

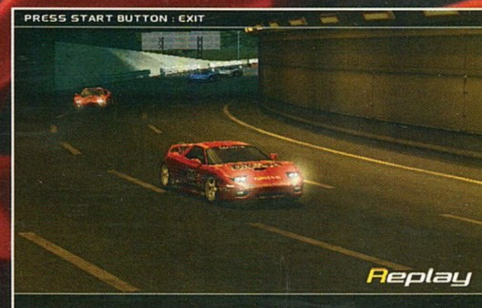
Versenyjáték-fanatikusok odébblapozhatnak a Fesztivál őrület részhez (028. oldal) a teljes információhalmazért, de van, amit nem lehet elégszer leírni – a *Ridge Racer V* villámgyors. Annak ellenére, hogy a PS2 új DVD ROM formulája helyett megmaradt a CD-nél, a Namco reménysége a hihetetlen 60fps-es sebességgel szaggat. A *Ridge* hagyományokhoz hű alacsony kameraállásoknak köszönhetően a *Quake*-hez hasonló módon fogod a fejed tekergetni a kanyarokban bevitt csúszások közben. Nyakfájás, sebesség, és lelkesedő kiáltások

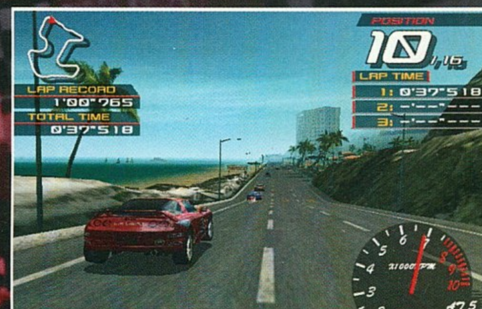
Mindezek mellé nézz csak a képernyőfotókra! A *Ridge* mindig is a PlayStation legigényesebb külsejű versenyjátéka volt, de most a 3D grafikával, és a felújított Goraud-árnyékolással a PS2 verzió szebb, mint valaha. Az introtól kezdve (amiben szerepel a boxutca új csillaga, Ai Fukami is) a hét új pályán keresztül a real time grafikáig az egész hihetetlen, és a speciális effektek száma és minősége még a legcinikusabbakat is mély döbbenetre készteti majd.

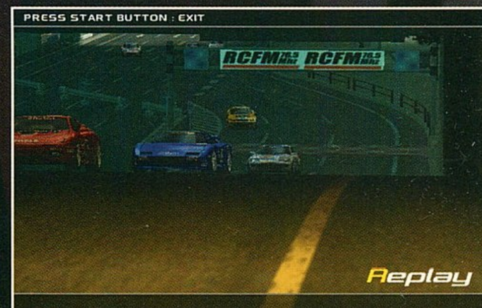
Tehát a Ridge szebb és jobban játszható, mint valaha, de miért használtuk ezt az oldalt csak rá, mikor írhattunk volna az olyan új PS2-s sztárokról is, mint a *DarkCloud*,a *Dead or Alive 2*, vagy akár a gyönyörű *Fantavision*? Miattad, kedves olvasó. A tavalyi évben a *Ridge Racer Type 4* nem okozott akkora tolongást a kasszáknál – a játékosok annyira a csapból is folyó *Gran Turismora* koncentráltak, hogy nem akartak pénzt kiadni másik PS versenyprogramra. A *PSM* csak annyit akar közölni, hogy NE kövessétek el ezt a hibát a PlayStation2-n. Még akkor is, ha neked az *ISS* tiszta játékmenete kell, még akkor is, ha a *FIFA* licenszek nagy rajongója vagy, szükséged lesz a *Ridge Racer V* arcade-adrenalinhullámára, hogy kiegészítse a *Gran Turismo 2000* zseniális, ámde mégis valamennyire korlátolt valósághűségét. Ha szeptember eljövetelével két versenyjáték szerepel a bevásárlólistádon, a *RIdge Racer V* az egyikük KELL legyen. ■











A legeslegutóbbi képek a *Ridge Racer V*-ról. A PlayStation2-re megjelenő legjobbak egyike – exkluzív interjúval szolgálunk majd a Namco legújabb versenyjátékának készítőivel a márciusi Tokyo Game Show után. Nézd csak azt a visszajátszás módot...

LOADING

HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL...

EBBEN A HÓNAPBAN...





„Egyszerűen mentsd ki a memória kártyára saját kezűleg épített parkodat, és ugorj fel vele a haverodhoz"



Újra itt a Hawk! Új trükkök, még több szint és kombináció és egy cuki szerkesztőprogram. Tutira frankó

VISSZATÉRT A LEGJOBB GÖRDESZKÁS

JÖN A DUPLA-CSAVAR?

PSM EXKLUZÍV!

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2. Láttuk őt és kipróbáltuk. Imádnivaló. Úgy, mint régen

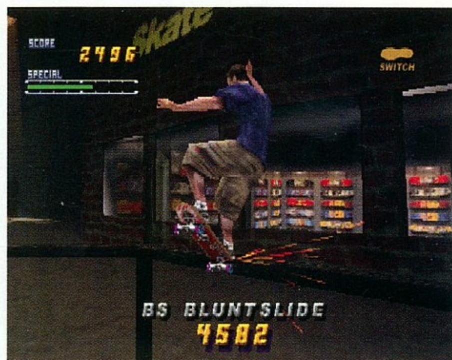
Hallottuk a kósza híreket, hogy készül a *Tony Hawk's Skateboarding* folytatása, de álmunkban sem reméltük, hogy ilyen hamar hozzájutunk egy játszható verzióhoz. Mély benyomást tett ránk az Activision által rendelkezésünkre bocsátott bemutató, amelyből kiderül, hogyan formálódik a már nagyon várt következő rész.

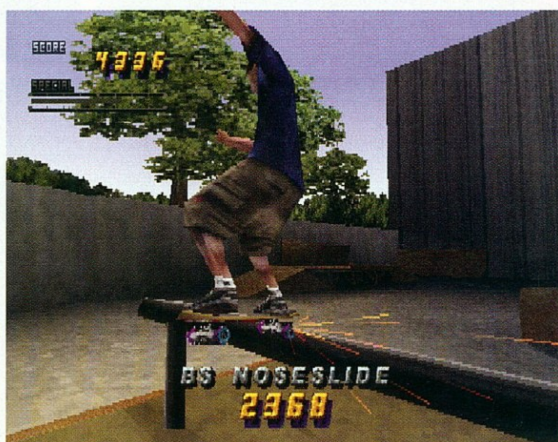
A Neversoft újra a kormánynál, és ez még több trükköt, kombinációt, szintet, de mindenekfelett egy pályaszerkesztőt ígér. Az új játék a régi program vadonatúj attrakciókkal tarkított frissített változatát használja.

Mindjárt az elején a *Tony Hawk's 2* friss profi deszkásokkal indít, akik mesterei a megfelelően kialakított ugrásoknak, pörgéseknek és fogásoknak. Ezen a ponton a vezérlő rendszer jórészt változatlan maradt, bár ezúttal több mutatványt tudsz sikeresen bemutatni, illetve több kombinációt tudsz egymáshoz illeszteni.

Mindenképpen érdekesek a pályák helyszínei. Kevesebb az amerikai, a tervezők inkább a világ többi részére koncentráltak. Marseilles, Rio de Janeiro és New York élethű arénáival biztosan találkozni fogunk. A londoni South Bank helyzete jelenleg még bizonytalan. A marseille-i











Szikrázik a fémrács, ahogy a deszkás elhúz felette. Sikkesek az amerikai punkok

szint ellenben csodálatos. Produkcióidat francia nyelvű kommentárok kísérik. Néhányszor felhangzik a „Tres pathetique" (nagyon patetikus) a *PSM* helyi szakértőjének legnagyobb bánatára.

Mindenesetre a *Tony Hawk's 2* az első játéknál is nagyobb kihívás lesz, pedig az is elég furfangos volt. Ez nem azt jelenti, hogy nem leszel képes rögtön ráérezni és játszani vele – némi első változatos tapasztalat elég lesz a kezdéshez – de a mestermutatványok, nos barátom, az már egy teljesen más világ. Annál is inkább, mivel a szintek olyan óriásiak. Fények bukkannak elő a ködből, és már nem tudod, hogyan csináld meg attrakciódat. Jön egy félcső, csakhogy kiszelлőztesd a fejed. Mindamellett csak reménykedni tudunk, hogy az előző játékhoz képest több időt kapunk az egyes szinteken.

Temérdek sok titkos terület található minden szinten, amitől rendkívüli mértékben megnő a játszhatóság, mivel egyszerűen nem bírod ki anélkül, hogy ne ismerd meg a rejtelmeket. Nincs kétség, a rejtett rámpákon még extra pontokat is szerezhetsz. Aztán ott vannak a mini játszmák, amikhez úgy juthatsz hozzá, hogy teljesíted a szinteket, és a bajnokságban elérsz bizonyos célokat. Csini, nemde? Na és a pályaszerkesztő. Nyilván emlékszel még a *V-Rally 2*–re, ahol megismerhetted a pályaépítés örömeit, tudod, mikor összeillesztesz alkotórészeket és látod, amint kialakul valami új, ami eddig még nem volt. Tutira veheted, hogy hasonlóval találkozol a *Tony Hawk's 2*–ben is: felülnézetben alakíthatod ki az arénát. Negyedcsöveket, félcsöveket, rámpákat, falakat, medencéket és a jó ég tudja, még miket helyezhetsz el, hogy aztán a játék módban rögtön kipróbálhasd alkotásodat. Hát persze, hogy az első dolog, amihez hozzáfogsz, az ez lesz. Egy darabig eltart majd, de egy kis erőfeszítéssel olyan szinteket fogsz kreálni, hogy még a tervezőknek is elakadna a lélegzetük, ha meglátnák.

„A pályaszerkesztővel rámpákat, falakat, és medencéket helyezhetsz el a tervrajzra"

Jelentős szempont az alakíthatóság, ezért a pályaszerkesztővel a *Tony* rajongók légiói számára érkezik el a Kánaán. Kérded, hogy miért? Nos, sajátkezűleg épített kedvenc parkodat egyszerűen a memória kártyába mented, felugrasz a haverodhoz vele, és máris mehet a verseny a Multiplayer módban. Mivel a pályát úgy ismered, mint a tenyered, a végkimenetelben biztos lehetsz. Megismered a győzelem édes ízét...

A *Tony Hawk's* a kétjátékos módot is feljavítja. A kettéosztott képernyőn a két független játékos egymással interaktív kapcsolatban van, ezért küzdeni fogsz a térért a rámpán, hogy bemutathasd legjobb trükködet. Abban nem vagyunk biztosak, hogy majmot csinálsz az ellenfélből, bár az sem kizárt. A verseny mód (Competition Mode) a fő attrakció, ahol egyszerre két játékos küzdhet szakaszonként a legmagasabb pontszámért.

Az ördögbe. Hát kell ennél több? Ja! Ott van még a karakter testreszabási lehetőség is, amivel tetőtől talpig alakíthatod szereplődet, ahogy csak jólesik. Aztán a...

Elég! Legalábbis egyelőre. Reméljük, hogy a *Tony Hawk's* őszre már a polcokon lesz, és a *PSM* következő számában egy exkluzív bemutató keretében a remek frissítés további részleteit ismerhetjük meg...

DM

MARGÓ SZÉLEN

A legújabb pletykák, suttogások, és melléfogások.

- **Az előző számban már beszámoltunk a *Rogue Spear*-ról, a *Rainbow Six* folytatásáról, és most itt az új hír, miszerint kiderült már, hogy ki fejleszti az új játékot. Hála az égnek, nem a Rebellion csapat, akiknek sikerült olyan rendesen elfuserálniuk az első változatot. A Saffire Corporation a kiválasztott, akik a *Rainbow Six*-et PC-re írták, ami egyszerűen fantasztikus volt. Alig várjuk már, hogy karácsonykor a *Rogue Spear*-rel játszhassunk.**

- **Egy olyan világban, ahol a szoftverkiadók őrültek módjára vásárolják fel egymást (Infogrames/Gremlin/GTI, Titus/Interplay/Virgin), bátorítóan hat a Crave Entertainment önálló menetelése. Amellett, hogy nekilátnak a legújabb Square fejlesztések kiadásához, leszerződtették az Irrational Games-t. Az Irrational nevéhez a *System Shock 2*, a PC-s RPG fűződik, és úgy hírlik, állítólag keményen dolgoznak egy következő generációs játékon. Minden kiderül majd a Los Angeles-i E3 kiállításon.**



- **Az Epic gőzerővel dolgozik a PC-s on-line kedvenc *Unreal Tournament* PlayStation 2-s adaptációján. Ez két dolgot jelent: a/ a fejlesztők a PS2 online lehetőségeit nagyon is komolyan veszik; b/ a konzolos verzió jobb lesz, mint a PC-s változat. Hogy miért? Mert a PC-s játékoknak különböző, egymástól gyorsaságban nagyon eltérő gépeken egyaránt kell futniuk, míg a PS2 játékokat egy állandó gépre tervezték, így itt a processzor erejének teljes kihasználása nem probléma. És ez már a gyönyörök kertje lesz.**

- **Az Eidos bejelentette, hogy a *Soul Reaver 2* megjelenik az eredeti PlayStationön a *Legacy Of Kain* sorozat részeként, ami már PS2-n is feltűnik majd. Az Eidos jövőbeni terveiről az E3 kiállítás után már többet fogunk megtudni.**

- **Tévedés. A *PSM* előző számában a *Premier Manager 2000* előzetesét a *FA Premier League Manager* képeivel illusztráltuk. A hiba miatt elnézést kérünk az Infogramestől.**



"Az *AITD IV* a legvégsőkig kihasználja a PlayStation képességeit..."









Igen, sötét van, és egyedül vagy, de vajon a Darkworksnek sikerült a *Silent Hill*-lel és a *Resident Evil* sorozattal vetekedő játékot készítenie?

BARANGOLJ EGYEDÜL A DARKWOKS LEGÚJABB

A HORROR, A HORROR

TÚLÉLÉSI HORRORJÁTÉKÁVAL, AMELY MELLESLEG AZ *ALONE IN THE DARK IV* CÍM ALATT FUT

Az *Alone in the Dark* volt a PlayStationre először megjelenő játékok egyike, mikor kihozták öt évvel ezelőtt. Most, annak ellenére, hogy a PS2 már ott a láthatáron, a francia Darkworks hű maradván az első konzolhoz a kult-sorozat negyedik részén dolgozik.

18 hónapnyi lázas munka eredményeképp az *Alone In The Dark IV* egy *Resi-stílusú* kalandjátékká változott, olyan cselekménnyel, ami kihívást jelent a játékosnak, emellett gondolkodásra készteti, és persze kiijeszti még a gatyájából is. A történet főhőse Edward Carnby, aki egy különös szigeten eltűnt barátja után nyomoz. Ez a sziget csak úgy mellékesen otthont ad különféle szörnyeknek is, és Carnby újfent hatalmas mészárlásba csöppen egy rémálomszerű éjszakán.

A *Darkworks* abba is nagy munkát fektetett, hogy a sorozat PlayStaitonön megjelent legutóbbi részét jelentősen feljavítsa. A grafika alapján ítélve úgy tűnik, hogy az *AITD IV* a legvégsőkig kihasználja a PlayStation képességeit, a remekül megtervezett pályákon tapasztalható hihetetlenül fejlett világításeffektjeivel. Ez egy ijesztő horrorjáték, és a Darkworks emberei sokat dolgoztak, hogy az elengedhetetlen árnyékok jól sikerüljenek. Carnby felszereléséhez még egy fáklya is hozzátartozik (tiszta *Silent Hill*), és mi más idézné meg annyira a horrorhangulatot, mint a lebegő fáklyafény, amely ijesztő árnyakat vet a falakra...

Az *In Cold Blood* és a *Colin McRae Rally 2* bizonyítja, hogy érdekes idők ezek a PlayStation grafikájának szempontjából, és hogy a fejlesztők az utolsó cseppig mindent kipréselnek a konzolból. A szintén ezt bizonyító *AITD IV* előreláthatólag idén ősszel jelenik meg. ■

MARGÓSZÉLEN

• A *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends* egy gyerekeknek szóló TV-sorozat, amit Angliában a BBC vett meg, és a hírhedt Roswelli incidensen alapul. A *Red Storm* (*Rainbow Six, Aliens vs Predators*) megszerezte a licenszt, és a Red Lemon (Aironauts) fejlesztőcsapatot szerződtették a munkára.

• A formáját hozó Activision a *Tony Hawk's* bevételeit újabb játékok fejlesztésébe forgatta vissza. A legújabb várható darab az *Alundra2*, a *Sony* japán RPG-jének hőn várt folytatása. Az új rész nagy előrelépése, hogy real-time 3D-t használ, nem az előző megszokott kör-alapú rendszerét; emellett minijátékok is várhatók a cselekménybe ágyazva. Hogy a játékot az RPG-knél eddig soha sem tapasztalt újrajátszhatósági faktorral lássa el.



• A *PSM* főhadiszállásán komoly izgalmak forrása a *Hasbro* bejelentése, miszerint megszerezték a licenszét egy bizonyos Harry Potterről szóló történetnek; mivel mi mind nagy rajongói vagyunk a mitológiai teremtményeket és szörnyeket tartalmazó irodalomnak, nagy reményekkel nézünk a Hogwart legjobbjából készült játék elébe.

• Az *Acclaim* maga mögött hagyta az olyanokat, mint a *South Park Rally* és a *Re-Volt*, és a *Vanishing Pointtal* újra a nehézsúlyú versenyjátékok ringjébe lépnek. Az Acclaim azt állítja tökéletesen modellezett autókkal való ultrarealisztikus vezetést ígérő darabjáról, hogy a pályákon a nagy látótávolság és sebesség mellett nem lesz pop-up. Talán nagy szavak, de a kezdeti stádiumban lévő kód teljesen meggyőző volt. 16 autó, 8 pálya, egy rakás játékmód, közöttük a Kaszkadőr Móddal. Mi kellhet még?

• A legújabb hír az *Activision* háza tájáról, hogy KÉT X-Menes játékot is fejlesztenek. Az egyik az *X-Men*: Mutant Academy, amely egy jó külsejű 3D verekedős a *Wu-Tang* kódolóitól (Paradox), és amely a népszerű képregényen alapul. A másiknak egyelőre még nincs neve, és *Bryan Singer* új mozifilmjére épül (idén júliusban mutatják be az Államokban). A madarak azt csiripelik, hogy ezt a Neversoft fejleszti, akik a cég nagyszerű, *Tony Hawk*-os programvázát használják. Még több hír a következő számban.

PS2 RIADÓ - ÚJ JÁTÉK VÁRHATÓ!

FEJLESZTÉS ALATT

A LOST TOYS BEJELENTI A BIZARR *MOHO-T*

A nemrég, ex-Bullfrog-os tagokból (*Populous, Theme Park*) alakult Lost Toys fejlesztőstúdió most végzi az utolsó simításokat első, *Moho* névre keresztelt játékán. És ha úgy véled, a munkacím kissé fura, csak olvass tovább...



Képzelj el egy bolygót, ahol a robotok eljutottak az öntudat egy bizonyos szintjére, és ugyanúgy képesek bűnözésre, mint emberi készítőik. Az emberekhez hasonlóan a robotokat is büntetik, és így, miután leszerelték a lábaikat és kerekekkel pótolták, elküldik őket egy büntetőtelepre. Ezekről a helyekről a mesterséges bűnözőknek az egyedüli kiút egy versenysorozat, amely amilyen bonyolult, annyira halálos is számukra.



A karaktered irányítása kissé hasonlít egy gördeszkás játékéhoz. A hatalmas pályák némelyike deszkás gyakorlóparkokra hasonlít, ahol bonuszpontokért extra trükköket hajthatsz végre.

A gravitációnak nagy szerepe van abban, hogy a robotod mozog, bár lehetséges bármelyik irányba elugrani, hogy így hajtóerőt nyerj. A pályák némelyikén szétszórva tokeneket találhatsz, ezeket nem árt felszedni... Elképesztő, hogy milyen kihívást jelent azoknak a csábító tokneknek az elérése, hiszen lebegnek. Gyakran egy hosszú, megszakítás nélküli nekifutásra van szükség, majd ezt követően tökéletes ugrásra a rámpáról.

A *Moho* legjobb tulajdonsága a hullámszerűen fodrozódó háttér. A vizuális effekt döbbenetes, emellett szörfös módra meg lehet lovagolni a hullámokat; ennek segítségével sebességet nyerhetsz, magasabbra ugorhatsz, veszélyes területeken juthatsz át. A hullámok némelyike spontán, a többit fegyverekkel és mozgással hozhatod létre.

A robotod karjai szintén jól jönnek. A versenyzős szinteken a versenytársak lezúzására, a többin pedig fegyverek felvételére használható, melyek segítségével eljuthatsz A pontból B pontba a legrövidebb idő alatt. Az ellenséges robotok és a fegyverlétesítmények csak kettő az akadályok listájából, amit le kell győznöd, hogy sikeresen kiszabadulj. Ezek a szintek elég lineárisak, de az unalom elkerülésének érdekében beépítettek egy időre való játékmódot is.

PSM EXKLUZÍV!



A *Mohoban* versenyzős, deszkás, verekedős és *Marble Madness*-stílusó logikai elemek is fellelhetők.



A *Moho* egy bátor kísérlet a Lost Toys részéről, hogy valami újat vigyen a folytatásokkal teli játékvilágba. Kiadót még nem találtak, de valaki nagyon hamar le fog csapni rájuk... ■

A SOKAT ISTENÍTETT PC-S JÁTÉK PLAYSTATIONÖS DEBÜTÁLÁSA

MOLYNEUX MÁNIA

BLACK&WHITE – KONZOL-KLASSZIKUS KÉSZÜL?

A *Black&White*, az idei év egyik leginkább várt, és a Lionhead Studios által fejlesztett PC-s játéka PlayStationön is megjelenik. Az első Isten-RPG-ként definiált darab szokatlan témája a Lionhead főnökének, Peter Molyneux-nek csavaros elméjéből pattant ki...









A *B&W*-ban isten lehetsz egy napra. Szíts káoszt, vagy tedd a világot jobbá...

A játékban a számos isten egyikét alakítod, akik egy szent, „népszerűségi" harcot folytatnak a szolgálókért; minél többen imádnak, annál erősebb leszel. Ahogy a hatalmad növekszik, képes leszel a híveket isteni trükkökkel és villámokkal elkápráztatni

Ami még jobb, te döntöd el, hogy jóságos, hárfát pengető, vagy haragos, villámokat szóró istené válsz. „A világ változik a viselkedésednek megfelelően, és a cselekményt befolyásolják a tetteid" – mondja Molyneux. További interaktivitást biztosít a bálvány-teremtményed irányítási lehetősége: jó isten – jó teremtmény; gonosz isten – gonosz teremtmény. Molyneux szerint: „Az egyedülálló dolog az, hogy miközben haladsz végig a játékon, a cselekményt nem egy meghatározott forgatókönyv, hanem egy szimulált világ diktálja."

A *B&W* konverzióját a Krisalis Software vállalta magára, és nem kell aggódni, hogy egy lebutított PS- verziót kapunk: „A PC verziót a konzolok ihlették, és mi erre építünk." A játék jövőre jelenik meg a Midas Interactive gondozásában. ■

MARGÓ-SZÉLEN

• A francia Ubi Soft levédte a VIP című amerikai TV-sorozaton alapuló játékok készítésének a jogát. Mit jelent ez azzal az információval együtt, hogy a sorozatban Pamela Anderson egy Vallery Iron nevű testőrnőt ala-



kít? Minden bizonnyal egy új, mind PS1-en, mind PS2-n megjelenő játékot, amelyről a jövőben remélhetőleg legalább annyit hallunk majd, mint mostanság Pamela (sajnálatos módon) megcsappant mellbőségéről.

• A Namco a játéktermek és az otthoni szórakoztatás közti távolságot igyekszik csökkenteni legújabb találmányával. A Cyber Lead II segítségével lehetőségünk nyílik a PS memóriakártyákat infók fel- és letöltésére használni. Ez azt jelenti, hogy otthon összegyűjtünk egy rakás pontot például a *Ridge V*-ön, aztán elmegyünk a játékterembe és feltöltjük a megszerzett pontszámot. Szóval reszkessetek, játékgépek...

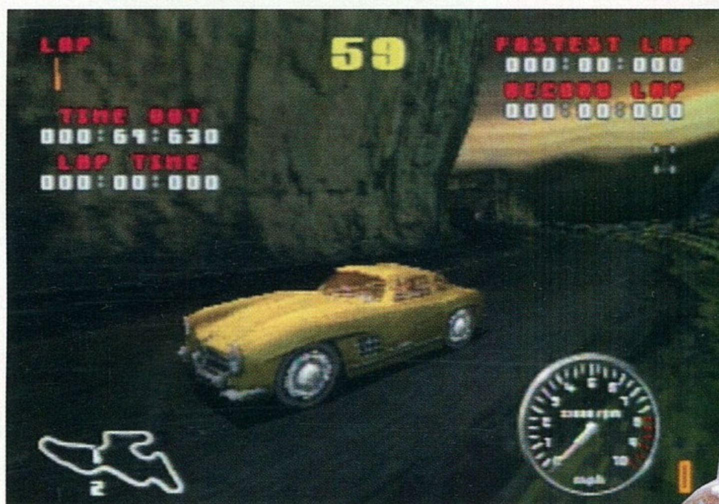
• Az SCi Thunderbird-fejlesztése kezd formát ölteni. Nyertünk némi betekintést a fejlesztés jelenlegi állapotába, láttuk a madarakról készült vázlatokat és mindent nagyon szépnek találtunk. A játékmenet még nincs kialakítva, de valós idejű stratégiai játékra tippelünk. Mellesleg új *Thunderbirds*-ös filmsorozat is indul Angliában, figyeljétek a TV-t.



• Most érkezett a hír, hogy a Virgin új PS2-s játékon dolgozik *Dreamland Chronicles: Freedom Ridge* címmel. A fejlesztést a Mythos végzi, amelynek nevéhez olyan játékok is fűződnek, mint például az *X-Com*. A fordulóalapú stratégiai játék a közeli jövőben játszódik, a története pedig a Roswell-összeesküvésen alapul. Szóval a következő tél folyamán nagy marslakóirtások várhatóak.

"Az 1000 mérföld hosszú verseny tíz és fél óra alatt levezethető."





A *Mille Miglia*-ban minden autót kis modellek alapján képeztek le. És itt nem holmi játékautókról van szó, hanem minden tekintetben pontos makettekről.

BESZÉLGETÉS A MILLE MIGLIA-RÓL

KUNG FU

AZ OLASZ KAPCSOLAT

A Chelmsford külvárosában székelő Kung Fu fejlesztői brigádja keményen dolgozik legújabb fejlesztésükön, a *Mille Miglia*-n. A játék címadója egy Olaszországon átvezető klasszikussá vált 1000 mérföldes verseny. Feltettünk néhány kérdést a cég tulajdonosainak, Lloyd Bakernek és Warren Millsnek a játékról és a várható PS2-es lehetőségekről...

PSM: *Mióta fejlesztik a Mille Miglia-t?*

Lloyd Baker: Négy hónap alatt összeraktuk az engine-t, kialakítottuk a technológiánkat és előálltunk egy demoval. Kipróbáltunk néhány GT autót egy pár pályán, de sokra nem jutottunk ezzel, szóval amikor a SCi előállt a klasszikus autóverseny ötletével, nem volt ellenvetésünk...

PSM: Önök szerint mennyiben fogja a PS2 megváltoztatni a játékfejlesztést?

Lloyd Baker: Főként az olyan valós idejű játékokat fogja forradalmasítani, mint például a *Final Fantasy*.

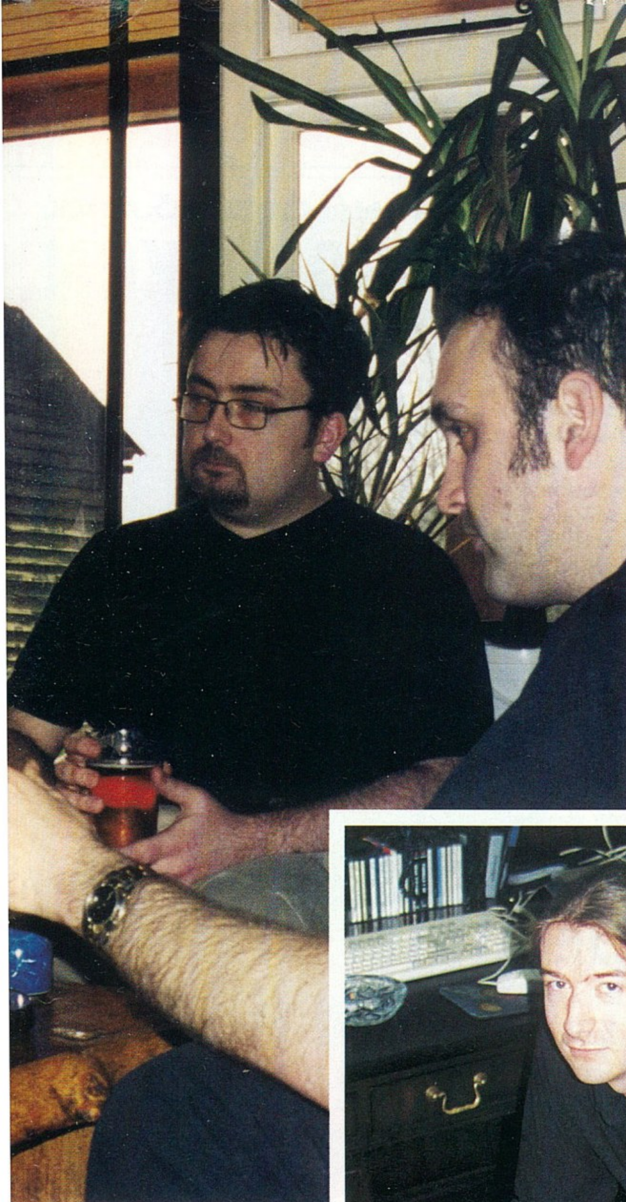
Warren Mills: Szerintem a kezdetekben sok játékkal túl fognak lőni a célon. Túl sok poligonnal, részecskefelhővel meg egyéb processzorterhelő dolgokkal fogják őket telezsúfolni. Szóval valószínűleg az új konzolon is lesznek sebességproblémával küszködő játékok. Időbe fog telni, amíg a Japánok előállnak majd valami igazán korszakalkotó dologgal.

PSM: Mi a helyzet az autóversenyekkel?

Lloyd Baker: A fejlődés iránya nem a túl sok poligon felhalmozása, hanem a lehetőség, hogy egyszerre akár 20 vagy 40 autó is lehet a pályán. Képzeljétek csak el ezek után a Daytona versenyeket! 22-25 autó a pályán hosszú kígyózó sorban, ez az, ami ezeknek a versenyeknek a hangulatát megalapozza.

PSM: A *Mille Miglia* jelenlegi állapotában pályákon játszódik. Lesz olyan része, ahol végig lehet vezetni az 1000 mérföldes útvonalat?

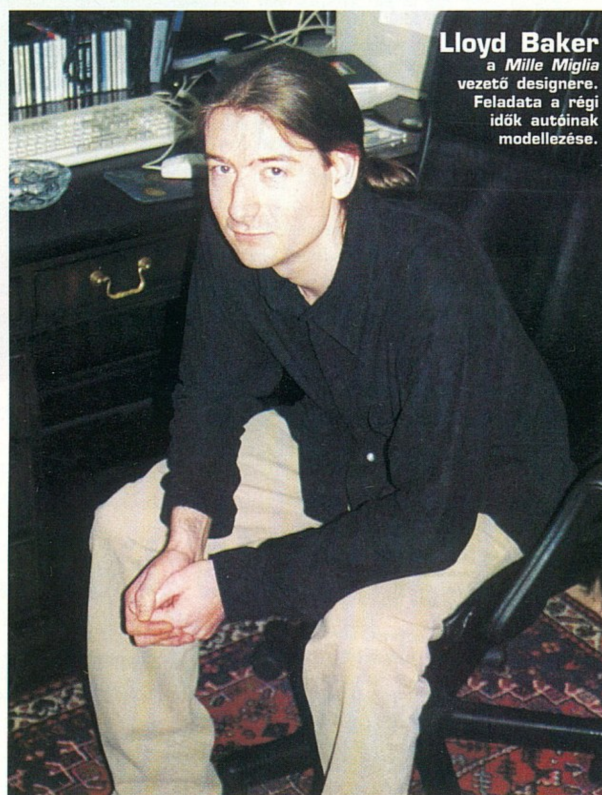
Lloyd Baker: Talán majd a PlayStation2-n... Ott már olyan dol-











Lloyd Baker a *Mille Miglia* vezető designere. Feladata a régi idők autóinak modellezése.

„A *Mille Miglia* más irányt képvisel, más a stílusa."

gokat is meg lehet oldani a játékokban, amikre eddig nem volt lehetőség. Mivel még nem tudjuk, valójában mire képes a gép, azt sem tudjuk megmondani, hogy mennyire lehetnek kidolgozottak a különféle részletek, például az út szélén álló nézők. Valószínűleg össze lehet majd hozni kisebb tömegeket az út mentén, akik ugrálnak és integetnek, ahogy megjelennek a versenyzők. Egy 1000 mérföldes versenyhez több mint 10 és fél órányi ilyen anyagot kell elkészíteni.

Warren Mills: Nekem tetszene az ötlet, de mielőtt belefognánk, meg kellene várni, hogy mivel állnak elő a japánok.

PSM: Úgy tűnik, elég erősen befolyásolnak titeket a japán fejlesztők...

Lloyd Baker: Nem próbáljuk utánozni a japánok *Ridge Racer*-jeit és a *Gran Turismo*-kat. Még az is lehet, hogy odaát is népszerű lesz a játék, bár első pillantásra nem tűnik valószínűnek. De miután Japánban divatba jött a Levi's farmer és a lányegyüttesek is...

Warren Millis: Mint a Shampoo.

Lloyd Baker: Igen, mint a Shampoo. Ez az. **DM** ■



Catherine Channon
A Sky One vörös hajú játékszakértője átpártol az angol *PSM*-hez...

SZÓCSŐ

A MACSKA RÚGJA MEG...

Minden hónapban kísérletet teszek rá, hogy megfogalmazzam, mi az, ami bántja a lelkivilágomat a videojátékokkal kapcsolatban. Írtam már a televíziós játékok szomorú sorsáról, a fejlesztők állandó folytatáskészítési mániájáról és a játékipar általános helyzetéről. Most másról lesz szó. Szerencsére elmúlt a fociláz, ami az elmúlt hónapban hatalmasodott el rajtam, és egy olyan játékról fogok írni, amiről semmi rosszat nem lehet mondani, mert egyszerűen csodálatos - ez a *Hyper Bishi Bashi Special*.

Ez a kevésbé ismert és enyhén lökött japán importjáték több hétig lefoglalta egy ismerősömet, és végre sikerült nekem is egy példányt beszereznem belőle. Látványra nem egy Mona Lisa és kb. annyira eredeti, mint a *Rendőrakadémia VI*, mégis hatalmas buli játszani.

48 mini-játék, az enyhén szürreálistól a teljesen eszementig felsorakoztatva, egy buli utáni hangulatot sugárzó csomagban. Jó példája annak, hogy amíg a fejlesztők milliókat költenek a licenszekre és a grafikára, fillérekből is össze lehet hozni igazán szórakoztató játékokat.

Horgászat, vezetés, lövöldözés, tánc, *Pong, Beatmania, Track And Field, PaRappa, Galaga*... A *Bishi Bashi* tartalmazza mindezen játékoknak a legjobb részeit, és még ennél is többet. Mire pedig megjelenik ez az újság, a *Hyper Bishi Bashi Special* már kapható lesz! Félre a poligonokkal, senki se hagyja ki ezt a nélkülözhetetlen játékot! ■

FILMRE VELE

DR. HOLLYWOOD KOPOGTAT. ENGEDJE MÁR BE VALAKI...

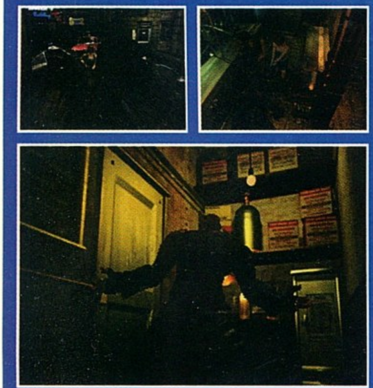
Resident Evil 3: Nemesis

„Az élőholtak meghívtak a lakásavató bulijukra... A POKOLBA." Rendezte: John Carpenter

A CSELEKMÉNY:
Jill Valentine-t a távoli Raccon City-be küldik, hogy nyomozzon a rejtélyes Umbrella Corp. után. Mikor Jillt egy csapat zombi megtámadja, Umbrella-s informátora, Carlos siet a segítségére; de mivel előtte megharapták, már csak idő kérdése... Carlosnak vissza kell térnie az ostromlott városba, hogy a T-vírus ellenszerét megszerezze az Umbrella főhadiszállásáról; eközben arra kényszerül, hogy Ironsszal, a köpönyegforgató rendőrfőnökkel, és egy csapatnyi Umbrellás tudóssal dolgozzon együtt, akiknek céljai és indítékai meglehetősen homályosak. Ráadásul már egy új zombifajta is vadászik rá: a Nemesis.

A LÉNYEG:
A XXI.századi Élőholtak Éjszakája!

SZABAD UTAT NEKI, VAGY A POKOLBA VELE?
OK, így leírva nem világrengető, de ha valaki képes azzá tenni, hát John Carpenter biztosan. Lopez egy visszaemlékezés keretében könnyen elkezdhetné a történetet, és érdekes lenne megfigyelni Steve-et, ahogy elsüti a trükkjeit, hogy elérje a célját. Megvesztegethetőnek látszani Hopper számára aligha volna lehetetlen feladat, és a Sizemore-Neesam páros sem lenne gondban a szereppel. Természetesen ez a szereposztás túl szép, hogy igaz legyen, de ha a filmhez hozzájön még az Alkonyattól Pikadatig ön-paródiája, és a speciális effektekre sok pénzt költene, talán... esetleg.... működhet. Ja, még valami: a feszültség fenntartásának érdekében a szörnyeket nem kéne megmutatni, amíg már nem elengedhetetlen. AL ■



Raccoon city ördögi sikátorai és folyosói tökéletes helyszínül szolgálnának a horrofesztiválhoz

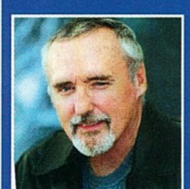
SZEREPOSZTÁS



▲ A STARS hőse, Jill Valentine – Jennifer Lopez



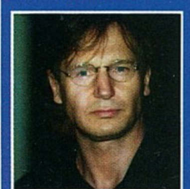
▲ Az Umbrella kettős ügynöke – Steve Buscemi



▲ Korrupt rendőrfőnök – Dennis Hopper



▲ Orosz Umbrellás jó-rosszfiú, Michael Victor – Tom Sizemore



▲ Orosz Umbrellás jó-rosszfiú, Nicolai Zinoviev – Liam Neeson

Pictures: All Star

ÚJABB HÍREK AZ ACTIVISION HÁLÓSZÖVŐJÉRŐL

HÁLÓHINTA MAGASFOKON

LENGEDEZÉS KEDVENC PÓKARCÚ HŐSÜNKKEL

Az Activision a minap beugrott a *PSM* főhadiszállására nemsokára megjelenő pókemberes játékuk egy játszható verziójával, és mi ennek nagyon örülünk. A *Tony Hawk* programvázára épülő darab ugyanazzal a jellegzetes külsővel rendelkezik, mint deszkás elődje. Csak hálókkal.

Ahogy az a múlt havi exkluzív Tervezetből kiderült, a játékban képes leszel Manhattan falait meghódítani, mintha csak egy sétálóutcán gyalogolnál. Megmászhatsz bármilyen felszínt, amit csak akarsz, és a kamera mozgása is elősegíti azt az érzést, hogy 50 emelet magasságban vagy. Mivel képes leszel a plafonon kapaszkodni, a lopakodás fontos eleme lesz a játéknak, és egy speciális Pókiránytű segíti majd a betondzsungelben való tájékozódásodat.





Miközben végigszaladtunk a pályán, behálózva a rosszfiúkat, a játéknak két különleges vonására derült fény. Az egyik a Pókösztön, aminek segítségével észlelheted az ellenfeleket – mikor közel érsz hozzájuk, Parker feje piros ragyogásba borul. A másik a kérdőjel, amelyik a gonosztevők feje fölött jelenik meg, ha megleped őket. Tiszta *Metal Gear Solid*...

Az összes küldetés az eredeti képregény helyszínein alapul, tehát bejáratos leszel a Hírharsona szerkesztőségébe, olyan társak által segítve, mint például a Fekete Macska vagy Fáklya. Az ellenfelek stáblistája is lenyűgöző: Skorpió, Dr. Octopus, és a Zöld Manó (remélhetőleg...) mind szerepelnek majd a játékban. Csak figyeld meg a következő havi demó CD-n található videót! ■

AZ IGAZSÁG FÁJL

Ezt a levelet a fiamról írom nektek, aki érdekes és tanulságos tapasztalatra tett szert. Hat éves lesz és imádja a PlayStationt. A szabad ideje nagy részét, persze ovi után azzal tölti legszívesebben, hogy nyomul pályáról-pályára. Nagyon szereti a jópofa játékokat, jókat kacag rajta. Egy részét szerepjátékként el is játsza. A *Spyro 2.* játszása közben történt, hogy arra lettem figyelmes, hogy az irányítópad vezetéke olyan érdekesen bordázott, recés volt mintha egér rágicsálta volna össze. Közelebbről megvizsgálva látszodtak az apró fognyomok, rágásnyomok. Mire megkérdeztem, hogy mi ez? Ő annyit válaszolt, hogy az izgalom és a feszültség tehet róla... ■



Tisztelettel:
Szilágyi László
Orosháza
Móra F. u. 49.
5900

Szilágyi László történetével egy BABY-FURBY-t nyert!

Hogyan illik a PlayStation az életstílusodba? Küldd el a történetedet egy igazolványképpel, és nyerj!







Tökéletesítsd nindzsa-képességeidet az Activision által kiadott *Tenchu* folytatásával. Itt az idő, hogy felöltsd a pizsamát...

AZ ACTIVISION NINDZSÁSDIJA VISSZATÉRT

HARCOSOK A SÖTÉTBŐL

TENCHU, TENCHU2, MINDJÁRT VÉGÜNK (LEGINKÁBB EGY HÁTBASZÚRÁS KÖVETKEZTÉBEN)

Az Activision, akik a világszerte elismert *Tenchu: Steath Assassins* elnevezésű szeletelős játék kiadói, sikeresen megszerezték a jogokat a folytatáshoz egy vérre menő küzdelemben...

A második rész az előző harci-kalandjátékban bemutatott lopakodós harcmodorra épít. Ez alkalommal három, veszélyesebbnél veszélyesebb nindzsa harcost irányítasz, miközben küldetésük során fejlődnek harci, stratégiai, és lopakodási képességeik. Az Activision úgy tervezi, hogy erősíti a B kategóriás mozifilm-stílust, ami olyan sikeres volt az előző részben; ezt úgy kívánja elérni, hogy rengeteg új, kétségkívül illegális nindzsa eszközt, fegyvert és küldetést pakol a játékba. Többcélú küldetések, többszintű gyakorlás, történet mód, és számos lopakodó és becserkészési technikát ismerő karakterek – ezek mind segítenek, hogy megfelelő hangulatba kerülj. A megjelenési dátum még ismeretlen, de az Activision Tenchu-szóvivője elrablását már tervezgetjük, hamarosan tehát itt az előzetes... ■

RETRÓ LIMBÓ

JÁTÉKTERMI ÁLDÁS, VAGY PÉNZBEDOBÓS ÁTOK? MOST ELDÖNTJÜK! E HÓNAP JÁTÉKA: *FROGGER*

MIÉRT SZERETEM A *FROGGER-T?*

Ahogy Breki és a malackisasszony a showbusiness világát tornádóként hódították meg a Muppet Show-ban, mellettük ott ugrált egy kis zöld béka is, akinek küldetése volt. A *Frogger* bebizonyította, hogy a videojátékok bár egyszerűek, mégis okozhatnak ördögi függőséget. A szegény kétéltű puszta látványa, ahogy eltűnik a felcsapódó vízben egy különösen gyors rönk elvétése után, elég volt hozzá, hogy újra elszántan állj neki játszani. Meg lehetett figyelni, ahogy a rajongók transz-szerű alfa állapotba süllyedve enyhén imbolyogva koncentráltak, mintha maguk is eggyé akartak volna válni a folyóval. A kivasalással fenyegető gyorshajtó teherautók világában az időzítés volt minden, ha túl akartad élni a hazafelé vezető utat, amelynek végén ott vár az asszony és a porontyok... Milyen kellemes. És gazdaságos is, mert hogyha tízcentest dobtál az ötvencentes nyílásba, be lehetett csapni a *Frogger*-t, hogy három játékot adjon (igaz történet). Na, EZT hívom én igazi játéknak. Imádtam. Justin Calvertalvert



MIÉRT UTÁLOM A *FROGGER-T?*

Nézzünk szembe a tényekkel: csak akkor lehetett volna élvezni, ha a békákat kilapító kamionokat vezetheted, nem pedig egy biológiaórai boncasztal-szökevényt. A "rabul ejtő" nálam inkább "dühítőt" jelent, mivel a forgalom sebességének változásait úgy programozták, hogy csak a legéberebb koffeinfüggők legyenek képesek végigvinni. Miért nyomták fel annyira a sebességet a későbbi szinteken? Természetesen azért, hogy ne gondolj arra, milyen értelmetlen és ismétlődő ökörségre pazarolod az idődet. Agyatlanul, lelketlenül, és (legalábbis akkoriban) a látvány győzelmét megtestesítve a játszhatóság felett, a *Frogger* képvisel mindent, ami rossz volt a klaszszikus videojátékokban. Ezek az emlékek visszatekintve talán szépnek tűnnek, de az, hogy szó szerint kényszerítenek rá, hogy újra játssz velük, ráébresztenek, milyen messze jutottak azóta a játékok (hála a pixelangyaloknak). A *Frogger* teljes gáz. Utálom. **Pete Wilton**

Értékelés: süsd meg vajban hagymával – Justin újból tévedett...



Tony Mott, a világ leghitelesebb és legsokoldalúbb videojáték magazinjának, az *Edge*-nek a szerkesztője.

A JÖVŐ PRÓBÁJA

A PS2 MINŐSÉGŰ JÁTÉKOK VILÁGÁBAN A TÜRELEM ERÉNY.

Mikorra ezt ti olvassátok, a PlayStation2 már elérhető lesz a játékosoknak, legalábbis megérinthetik, megfoghatják, imádhatják. A *Sony* egymillió eladott példányra számít az első 48 órában azután, hogy a kis fekete doboz a boltokba került. (ÉS BE IS JÖTT NEKIK – szerk.) És, a PlayStation márka népszerűségét tekintve (a 80-as évek közepén tapasztalható 8-bites Nintendo Entertainment System megjelenése óta nem tapasztalhattunk ilyet), ezek az elvárások nem is olyan valószerűtlenek, mint az elsőre esetleg látszik. Videojáték-igazság azonban, hogy egy platform csak olyan jó, mint a hozzá kapható játékok.

Ami jelentőséggel bír, hogy a japán megjelenés napján (március 4.) a lelkes PlaytStation2 vásárlók nem vehetik meg azt a két játékot, amire a már régóta csorgatták a nyálukat – a *Tekken Tag* Tournament és a *Gran Turismo 2000* csak később lesz kapható. Nekünk nem kell félni, mivel a szeptemberi európai megjelenéskor már mindkét játék a piacon lesz. Ami még jobb, az európai megjelenést nem kísérik majd olyan töltelékjátékok, mint a *Drum Mania* vagy a *Steping Selection*. Ezek olyan programok, amelyeknek a létezése inkább a nagy számok törvényével, semhogy a 128-bites technológia iránt érdeklődők lelkesedésével magyarázható.

Szerencsénkre mikor elérkezik az idő, hogy a PlayStation2-ket leszaggassuk a boltok polcáról, a legkomolyabb játékok már meg is érkeztek; példának okáért a *Metal Gear Solid 2*. Egy nem hivatalos forrás szerint, aki már látta a korai kódot, a Konami játékának folytatása mellett még a Square *The Bouncer*-e is olyannak tűnik, mint egy 86-os játéktermi konzol. Hogyan is van azzal, hogy a türelem rózsát...

PSM CHARTS

MI AZ AMI MEGY ÉS MI AZ, AMI NEM A PLAYSTATION VILÁGÁBAN

MURÁNYI MAGYAR PLAYSTATION JÁTÉKELADÁSI LISTA

1.	GRAN TURISMO 2	SONY
2.	TOY STORY 2	ACTIVISION
3.	RESIDENT EVIL 3 : NEMESIS	EIDOS
4.	ISS PRO EVOLUTION	KONAMI
5.	RONIN BLADE	KONAMI
6.	SUPERBIKES 2000	EA
7.	INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2	KONAMI
8.	FINAL FANTASY VIII.	EIDOS
9.	A BUG'S LIFE/PLATINUM	SONY
10.	FIFA 2000	EA
11.	COLIN MCRAE RALLY PLATINUM	CODEMASTERS
12.	JAMES BOND: TOMORROW NEVER DIES	EA
13.	FORMA ONE '99 WORLD GRAND PRIX	EIDOS
14.	TOMB RAIDER. THE LAST REVELATION	EIDOS
15.	DRIVER	GT
16.	CRASH BANDICOOT 2	SONY
17.	QUAKE II.	ACTIVISION
18.	METAL GEAR SOLID	KONAMI
19.	SOUTH PARK RALLY	ACCLAIM
20.	SILENT HILL	KONAMI
21.	HELL NIGHT	KONAMI
22.	MEDAL OF HONOUR	EA
23.	TEKKEN 3	SONY/PLATINUM
24.	TENCHU STALTH ASSASINS	ACTIVISION
25.	TOMB RAIDER 3	EIDOS
26.	40 WINKS	GT
27.	FIGHTING FORCE 2.	CORE
28.	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	ACTIVISION
29.	TARZAN	SONY
30.	DIE HARD TRILOGY	FOX/PLATINUM
31.	TOCA 2 TOURING CARS	CODEMASTERS
32.	CARMAGEDDON	VIRGIN
33.	THE LOST WORLD: JURASSIC PARK	SONY/PLATINUM
34.	HERCULES	SONY/PLATINUM
35.	CROC: LEGEND OF THE GOBBOS	EA /PLATINUM
36.	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	CODEMASTERS
37.	TEKKEN 3	SONY/PLATINUM
38.	TOMB RAIDER II.	EIDOS/PLATINUM
39.	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00	EIDOS
40.	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM/PLATINUM







AMIVEL A HÍRESSÉGEK JÁTSZANAK

O. J. Sámson örökös kedvencei:

1. GRAN TURISMO
2. MUSIC
3. COLIN McRAE RALLY
4. MYST
5. FORMULA 1 '99

NEKED VANNAK KEDVENCEID?

Biztosan vannak. Miért nem küldöd el nekünk? A PSM várja a leveleiteket, 5 kedvenc PlayStation játékból álló listát és egy fotót kell küldenetek. Havonta egy szerencsés olvasó listája megjelenik ezen az oldalon.

Erre a címre küldjétek a leveleket: Budapest 35, Pf. 141. 1306

AMIVEL MI JÁTSZUNK

Jancsina Attila
a magyar *PSM* főszerkesztője

1. RIDGE RACER
2. MEDAL OF HONOUR
3. SYPHON FILTER
4. SLED STORM
5. 40 WINKS



AMIVEL ŐK JÁTSZANAK

Lloyd Baker a *Mille Miglia* vezető tervezője

1. GRAN TURISMO 2
2. METAL GEAR SOLID
3. TEKKEN 3
4. SUPER PUZZLE FIGHTER
5. RESIDENT EVIL

FOTÓT KÜLDJETEK!



AMIVEL TI JÁTSZOTOK

Boros Gabriella
Budapest

1. RESIDENT EVIL 3
2. TOY STORY 2
3. TEKKEN 3
4. CRASH BANDICOOT
5. MEDAL OF HONOUR

NÉV:

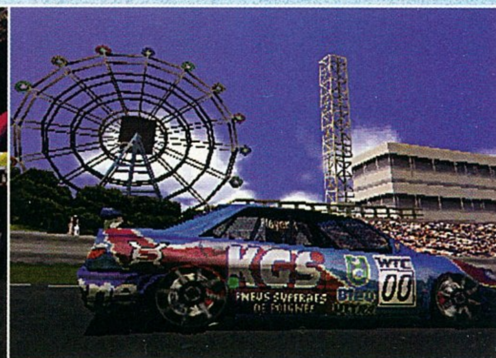
WTC WORLD TOURING CARS

SZÉLJEGYZET:

MOST, HOGY A TOCA-SOROZAT GLOBÁLISSÁ VÁLT, AZ EGÉSZ VILÁGOT KÖRBEAUTÓZHATJUK

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ	Autószimulátor
KIADÓ:	Codemasters
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Május
CAR DESIGN:	
ÁLLAPOT:	75%









Amikor már azt hittük, hogy a *Gran Turismo 2*-t nem lehet felülmúlni, jön ez a játék a maga valósághű ütközéseivel és a többi csodával

A LAGUNA SECA VERSENYPÁLYA





A *WTC World Touring Cars* néhány hónapon belül komoly ellenfele lehet a *Gran Turismo 2*-nek, főleg a Laguna Seca-n.

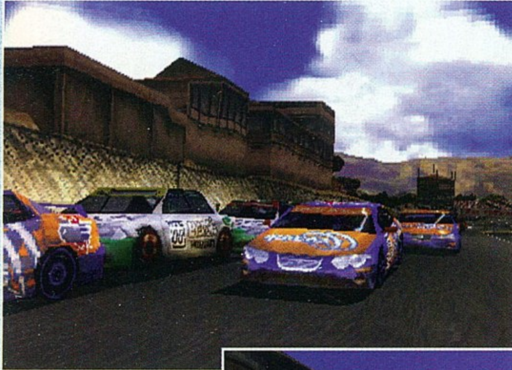
A *WTC*-ben legalább annyi pályán indulhatunk, mint a hasonló PlayStation játékokban. A túraautós pályákat kiegészítették a versenypályák és az utcai útvonalak. A *Gran Turismo 2*-ből lett kölcsönvéve, és kissé feljavítva az American Laguna Seca Raceway. Aki nem hiszi, az nézze meg itt.

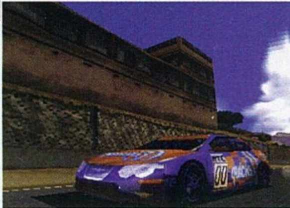
Mi is történt a *Toca 3*-mal? „Úgy döntöttünk, hogy kihozzuk a lehető legtöbbet ebből a játékból. Ezen kívül az angol szabályozás a túraautó bajnokságokra vonatkozóan nem változott tavalyhoz képest, csak éppen egy kicsit megcsappant az autók száma. Úgy gondoltuk, hogy ennél többre van szükségünk." - válaszolja Gavin Reaburn, a WTC Touring Cars producere a várva várt *Toca 3* el nem készültét firtató kérdéseinkre. „Azt sem akartuk, hogy a licensz korlátozzon minket abban, hogy szabadon dönthessünk az autókról, a pályákról és a versenyek szabályairól."

Ezután a kezünkbe nyomtak egy konzolt, és próbavezetésre indultunk a 75%-ban kész játékkal. Nem kevesebb, mint 43 autó közül választhattunk, és 23 valóságos pályán indulhattunk velük. Az autók festése persze megváltozott a játék elkészítése óta, de amint elkezdünk vezetni, minden kétségünk eltűnik a játék valósághűségével kapcsolatban. Mire pedig a felmelegítő körben ide-oda kanyargó az autók felsorakoznak a rajtrácson, már az is látható, hogy szívvel-lélekkel készített játékkal van dolgunk.

Bármerre nézünk, mindenhol gyönyörűen kidolgozott grafikát látunk. „Itt többről van szó, mint egy minden vetélytársánál jobban kinéző játékról. Megoldottuk a kerekek egymástól független felfüggesztését is. Ez nem hangzik olyan nagy dolognak, de a legtöbb túraautós játékban túlságosan instabilak az autók. Túl könnyen kipördülnek. Most már jóval valósághűbb lett a kezelés, de ha *Destruction Derby*-stílusban akarunk vezetni, itt az is lehetséges, az autók töré-

IDÉZET: **„Itt többről van szó, mint egy minden vetélytársánál jobban kinéző játékról"**





Az autók festésén kívül minden olyan eredeti, amilyen csak lehet



sének modellezésére pedig igen nagy figyelmet fordítottak a készítők.

Gavin beavat minket egy titokba. „A legtöbb autóversenyes játék a PlayStationön - tulajdonképpen az összes, így a régebbi túraautó versenyek is - úgy kezeli az ütközéseket, hogy a kocsiknak csak egyes részeit töri össze. Például, ha a *Driver*-ben vagy a *TOCA2*-ben nekimentünk a falnak, csak az autó eleje változott meg, a többi része érintetlen maradt. Nem igazán számított, hogy hogyan is ütköztünk ezzel a bizonyos fallal. Mostanra azonban elkészült az új, poligonokon alapuló deformációs modell, szóval ha példának okáért nekimegyünk egy lámpaoszlopnak, akkor az autó annak rendje és módja szerint felcsavarodik rá. Ha 20 tonnás erővel megyünk a falnak, akkor az autót 20 tonnás erő is fogja deformálni. Ezáltal jóval reálisabbá válik a vezetési élmény, hiszen az ütközéseknek valósághű következményei vannak.

A kisebb koccanások - amelyek 16 hasonló teljesítményű autó esetén elég gyakran előfordulnak - kisebb sérülésekben jelennek meg, mint például az összetört lámpák vagy a leszakadt lökhárítók. Az ütközések eredménye teljesen hihető, és ha akarjuk, akár az autók teljesítményét is befolyásolhatja. Nehezebbé válhat az irányítás, lassulhat az autó, és akár egy-egy kereket is elveszíthetünk. A *World Touring Cars* tényleg megéri az árát, és az olyan extrákkal, mint a változtatható időjárás, a Career Mode, az éjszakai versenyek, és a négyen játszható osztott képernyős játékmód, úgy tűnik, hogy végre méltó ellenfele akadt a *Gran Turismo 2*-nek. ■

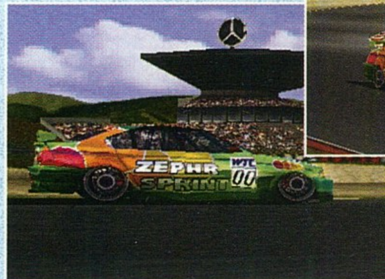
Justin Calvert





Az autók törése a jelenleg létező legjobb a PlayStationön. Lógnak a lökhárítók, törnek az üvegek, és ha igazán ügyesek vagyunk, még egy kereket is leszaggathatunk a helyéről





NÉVJEGY	
LOGO:	Codemasters
NÉV:	Gavin Raeburn
BEOSZTÁS:	Producer
SZAKMAI MÚLT:	A TOCA játékokon végzett munka előtt más Codemasters játékok - például a §Psycho Pinball és a *Pete Sampras Extreme Tennis* - fejlesztésében vett részt
RÁHATÁS:	Tisztán látható, hogy Gavin és a csapat átnézték mindent a *Grand Prix Legends*-től a *Crash Team Racing*-ig, és mindegyikből tanultak egy kicsit
TOVÁBBI INFÓK	
HONLAP:	www.codemasters.com

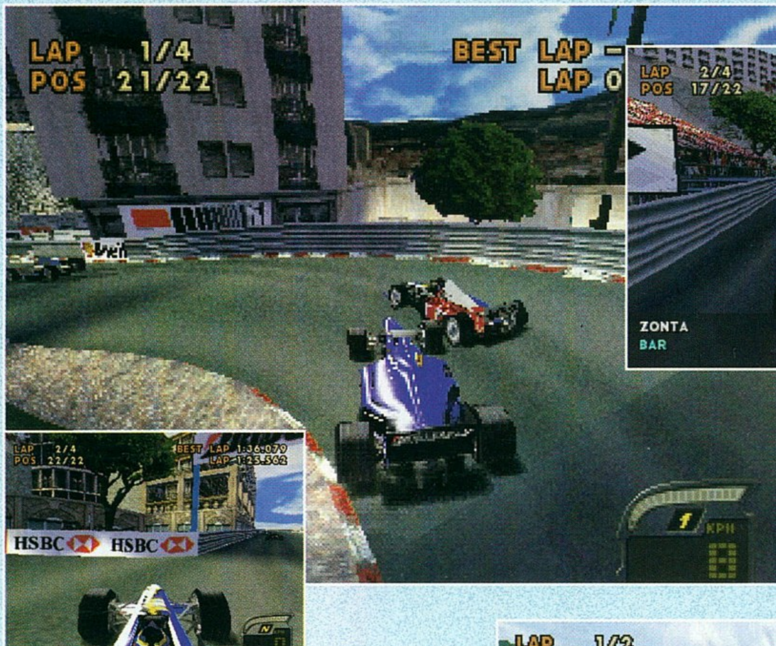
NÉV:

F1 RACING CHAMPIONSHIP

SZÉLJEGYZET:

URAIM, INDÍTSÁK BE A MOTORJAIKAT. A UBI SOFT BENEVEZ A KONSTRUKTŐRÖK VERSENYÉBE

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	Forma-1 szimulátor
KIADÓ:	Ubi Soft
FEJLESZTŐ:	In-House
MEGJELENÉS:	Május
ÁLLAPOT:	80%



A híres monacói verseny. Trükkösek a kanyarok, de a könnyű kezelhetőségnek köszönhetően meg lehet birkózni velük. Szerencsére.



Olyan vetélytársakkal, mint az EA, a Sony és a Lankhor, az Ubi Soft *F1 Racing Championship*-jének fel kell mutatnia valamit, hogy ne végezze úgy, mint az Arrows csapat a Forma1-ben. A fejlesztői csapat azonban rettenthetetlen, és meg is hívta a *PSM*-et Montrealba, hogy megmutassa, hogyan fogja a mezőny többi részét maga mögé utasítani.

Játszottunk a játék egy korai verziójával, amelyet meglehetősen játéktermi hangulatúnak találtunk. "Megpróbálunk egy könnyen játszható játékot nyújtani" - nyilatkozta Pierre Szalowski, a játék projektmenedzsere. "A Pick Up And Play Mode-ban négy nehézségi szint van, szintenként négy pályával. A játék nehézsége a pályákon, az ellenfeleken és a rendelkezésre álló időn múlik, az autók azonban mindig könnyen irányíthatóak. Természetesen vannak szimulátoros vonásai is a játéknak, a FIA licensz pedig magával hozza a csapatok és a pályák valósághűségét, a *F1 Racing* azonban jól megkülönböztethető a riválisaitól. Szinte rajzfilmre emlékeztet a színes, harsány grafika, az autók pedig (legalábbis az Easy Mode-ban) gokartokhoz hasonlóan irányíthatóak.

"Az egész bajnokságot le lehet játszani arcade stílusban" - magyarázza Pierre - "Lehetőséget akarunk adni a nem profi játékosoknak is, hogy végigvezessék a bajnokságot. Könnyű játékot nyújtunk az 1999-es szezon 16 pályáján."

Fontos kérdés a Forma1-es játékoknál a valósághűség, a Ubi Soft pedig sok munkát fektetett ennek a megvalósításába. "A különböző felületeken - az aszfalton, a füvön vagy a kavicson - különböző módon viselkedik a kocsi" - mondja Pierre büszkén - "Ebben a tekintetben lekörőztük a Psygnosist."





Megemlítendő még a Driving School Mode, ahol vezetni tanulhatunk. Egy tanulóautóban járjuk körbe a pályát, és megtanulhatjuk, hol kell fékezni, és hogyan kell tartani a helyes irányt. Ez a lehetőség csak a Simulation Mode-ban elérhető, de érdemes kihasználni és megbarátkozni a pályákkal, még mielőtt belevetnénk magunkat a vérre menő versenybe. PlayStation játékban először van lehetőségünk ilyen játékmódot kipróbálni.

Vajon milyen helyezésre számíthat a *F1 Racing Championship* a versenyszimulátorok között? Szerintünk benne lesz az első 4-ben...

Dan Mayers

Piros autó, kék autó, sárga autó... Tehát Ferrari, Jordan és Prost.



A ketten játszható Two-Player Mode rendkívül szórakoztató, főleg, mivel nem lehet túlságosan elhúzni a versenytárstól.

NÉVJEGY:	
CÉG:	Ubi Soft
NÉV:	Pierre Szalowski
BEOSZTÁS:	Menedzser
SZAKMAI MÚLT:	Mielőtt a Ubi Softhoz szerződött, floppylemezekkel foglalkozott. Részt vett a *Monaco Grand Prix* elkészítésében.
RÁHATÁS:	Fia és a barátai fejtik ki rá a legnagyobb hatást. Van PC-jük és egy pár konzoljuk, Pierre pedig figyeli, hogy mi tetszik a leginkább nekik

IDÉZET: **„Szinte rajzfilmre emlékeztet a színes, harsány grafika..."**

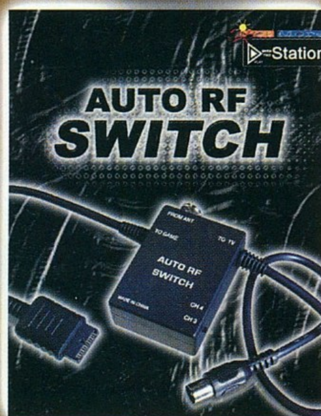
TESZTELD A MINŐSÉGET

MOST MINDEN DOUBLE SHOCK KONTROLLERHEZ AJÁNDÉK JÁTÉK DEMOT ADUNK.



4.990,-











AZ AKCIÓBAN RÉSZTVEVŐ PARTNEREINK:

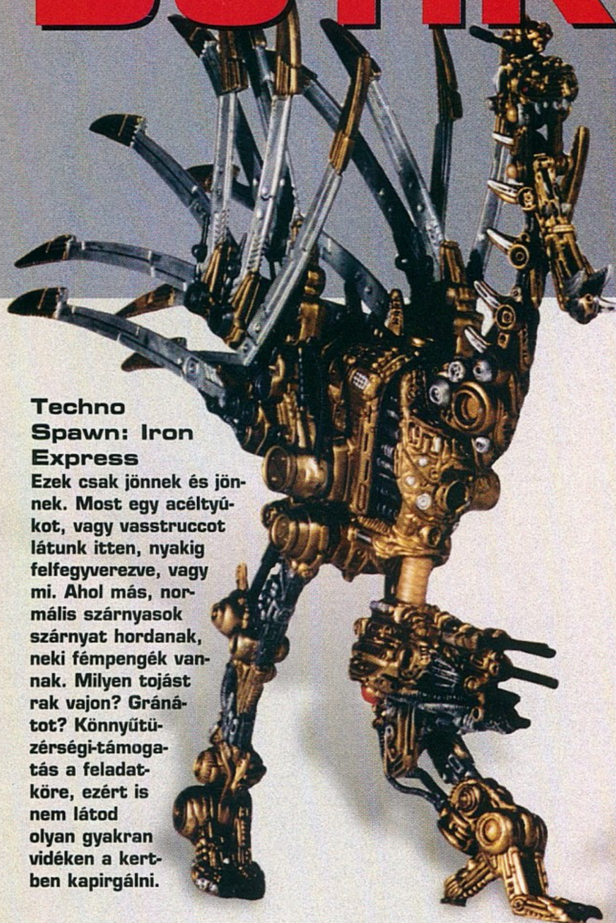
BAJA:
He-Joker Kft, Déri F. Sétány 2.
BALASSAGYARMAT:
Adler Kft, Rákóczi út 32.
BÉKÉSCSABA:
Best Point Kft, Mednyánszki u. 4-6.
PÉCS:
Hi-Fi Galéria, Rákóczi út 46.
Elektro Mrkt-Interspar, Siklósi út 37.
SOPRON:
Mega Top-X, Füredi sétány 6.

BUDAPEST:
Konzol Stúdió, Kinizsi u. 27.
Gemini Box, Szt. István krt. 10.
Top Games 2000, Teréz krt.
OOPS!, Csepel Plaza,
SONY Szalon, Campona
SZEGED:
RA Ttrade, Kölcsey u. 13.
ProControll El. Kft, Széchenyi tér 8.
SZEKSZÁRD:
Elektro Markt, Rákóczi út 6.

GÖDÖ
Játékállomás, Szilhát
KECSKE
Elektromarkt, Pólus Róna áru
KISKUNHA
Krausz és Tsa., Táncsics M.
SZEN
Spectrum Electro, Nagy Ferenc
SZOLN
Elektro Markt, Baross
New Game, Batthyány u

BUTIK

Kicsiny, a játékok világára nyitott rovatunkban teljesen eluralkodtak a Pokémonok. Bármennyire fájdalmas is olyan nevek kiejtésével kísérleteznünk, mint Meowth vagy Pikachu, engedni kell az aktuális trendnek. Sejtelmes vigyorral az arcukon plüssfiguraként vagy gumiból, vagy akár kvarcjátékként, de mindenütt ott vannak. Jobb lesz vigyázni!



Techno Spawn: Iron Express
Ezek csak jönnek és jönnek. Most egy acéltyúkot, vagy vasstruccot látunk itten, nyakig felfegyverezve, vagy mi. Ahol más, normális szárnyasok szárnyat hordanak, neki fémpengék vannak. Milyen tojást rak vajon? Gránátot? Könnyűtűzérségi-támogatás a feladatköre, ezért is nem látod olyan gyakran vidéken a kertben kapirgálni.





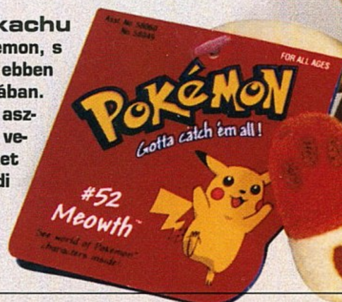
Liquid Snake
Hasonló kódnéven fut, mint a főhős, ez jelent valamit – mondjuk azt, hogy Snake féltestvére. Nagydarab, erős és nagyon laza. A Fox-Hound akciók nagymestere, igazi profi. Ha valamit el akarsz érni a lopakodós-akciókban, csakis ő lehet a példaképed.

Meowth
A figura kiagyalója feltehetőleg látott már macskát életében, jóllehet erre csak a legmerészebb fantáziával lehet következtetni Meowth láttán. Van benne valami határozottan macskás, az kétségbevonhatatlan, de a farka egy kaméleontól származik. Elég passzív a srác, nem csinál semmit, bárhogy nyomogatja az ember, csak ül. Azt legalább rendesen.

Sleepy Hollow – The Crone
A fejnélküli lovas legendakör banyája. Stílusos üregben lakik, (sehol egy IKEA bútor) elképesztően ritkán takarít, vagy mos fogat, aminek aztán meg is van az eredménye. Esetünkben egy féregszerű képzet, a hölgy nyelve helyén. A ruházatát leginkább sehogy sem lehet jellemezni, a frizurája csapnivaló. Aki látta a filmet, az tudja, hogy mégis van benne valami vonzó, persze nem ebben a formájában...



Pikachu
A legszimpatikusabb Pokémon, s talán a legártalmatlanabb is, ebben a gumiból testet öltött formában. Szép nyugodtan gubbaszt az asztalon. Ellenben, ha a kezedbe veszed, egyből fenyegető üzeneteket rikoltozik a világba, és felfedi valódi, agresszív lelkivilágát. Ilyenek ezek.







Techno Spawn: Steel Hrap

Légelhárító szörnykrokodil. Teljesen körbeforgatható lövegek vannak a hátán, úgyhogy jaj annak, aki fölötte próbál röpködni! Lehet, hogy a lopakodót is egy ilyen lőtte le valahol Szerbiában? Specialitása a gyilkos farok-csapás, ami összezúz páncélt, csontot, miegymást. Kétéltű, és idővel szobatisztává válik, ezért lakásban is tartható; remek házőrző, és minden konyhai hulladékot elfogyaszt.



Seifer Almassy

Miután bizonyos lapok lelkes újságírói mindenütt magyarokat vélnek látni, és bebizonyították már a világ legtöbb híres és/vagy koronás személyéről, hogy legalább 0.001%-ban magyar vér csörgedez ereikben, mi sem akarunk lemaradni. Seifer Almassy nyilván magyar származású, ezt nem is kell különösebben alátámasztani. Tehát még a Final Fantasy sorozatba is bekerültek eleink, hogy az ideiglenes utolsó részben találkozhassunk egy jóravaló rokonunkkal. Vagy talán nem is olyan jóravaló?



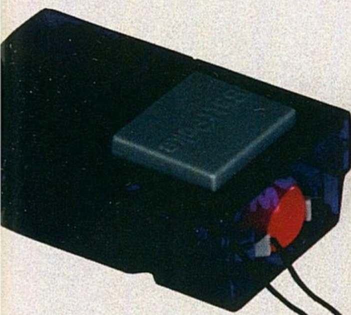
Poké Ball

A Tiger legújabb vívmánya, egy egyszerű kis kvarcjáték a népszerű figurákra alapozva. Olyannyira egyszerű, hogy több, a játékok világában elvileg tájékozott, szimulátorjátékokon nevelkedett szerkesztőségi tag együttes erőfeszítéssel sem tudta kideríteni, hogyan kell vele játszani. Lehet nyomkodni, és jópofa hangeffekteket ad – talán majd Ti rájöttök a többire.



Action Man – Prof. Gangrene

A gonosz professzor nyilván önmagán végzett kémiai kísérleteket, amit az állatvédők mint követendő példát állíthatják kollégái elé. Sok laboratóriumi egér úszta meg... A professzor felsőtestét összeszorítva, a hálón keresztül kibugyborékolnak zöldes belei... Egyszerűen elképesztő! A fotón nem látszik, de higgyétek el, fenomenálisan gusztustalan! És azután, ha elengeded, a zöld lufik szépen felszívódnak, vissza a prof testébe! Nagyon praktikus.









Poké Ball Blaster

Állítsd fel a mit sem sejtő kis figurákat. Töltsd meg a kilövőt. Célozz. Nyomd meg a gombot, és a kirepülő műanyaggolyó látványos ívben küldi pályára a kis gonoszt. Most jön a zseniális rész: Nem kell a golyót keresgélni, ugyanis egy zsinór köti a kilövőhöz! Aha! Ravasz, mi? Később aztán a lakásban cirkálva célba vehetsz érdekesebb dolgokat is, amik látványosabban reagálnak a találatra – például anyu leheletfinom porcelánból készült állatfiguráit a kandallópárkányon. Úgyis olyan utálatosak, nem?

NYERD MEG...

Az 576 Kbyte bolt által felajánlott (Li Snake, Seifer, Steel Hrap, Iron Expre Crone), vagy a Hasbro Magyarország által felajánlott játékok (prof Gangren Meowth, Pikachu, Poké Ball, Poké Ba Blaster) valamelyikét a lap alján találh kérdésre adott válasz beküldésével! E nevező csak egy választ küldhet, és a dolgozói természetesen nem vesznek részt a versenyben.
A beküldési határidő: 2000 május 1.

Ehavi kérdésünk:
Írj egy játékot, amiben Chocobo szere



Szöveg: **Pete Wilton** Fotó: **Lucasfilm L**

STAR WARS EPISODE I

JEDI POWER BATTLES

A *PSM* ZAVART ÉRZETT AZ ERŐBEN. CSAK EGY MAGYARÁZAT LEHETSÉGES: A LUCASARTS ÚJ STAR WARS JÁTÉKOT TERVEZ. DE MILYEN LESZ? RACER? KALAND? NEM HALLOTTUK MEG A FÉNYKARD PENGÉJÉNEK SUHANÁSÁT, CSA AMIKOR MÁR KÉSŐ VOLT...

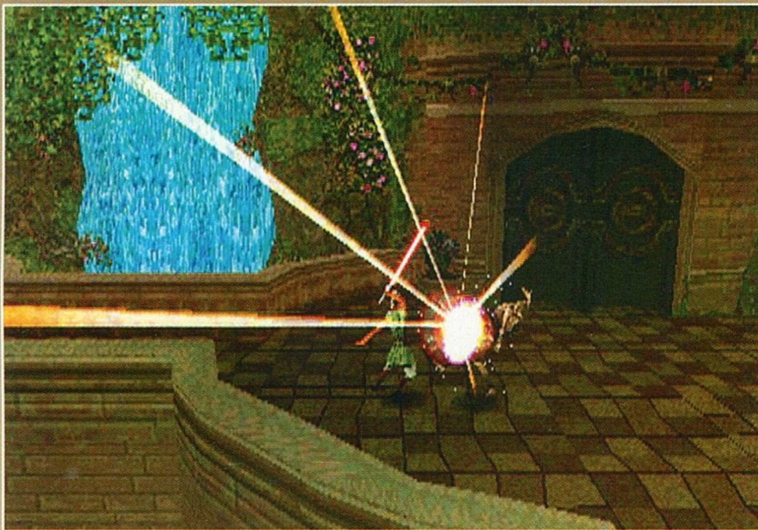
Régen a fénykardozás érzését a leghűbben akkor érhetted el, ha egy alufóliával körbetekert papírcsővel hadonásztál. Szerencsére ezek az idők már rég elmúltak, és az olyan játékok segítségével, mint az SNES-es *Super Star Wars*-sorozat, vagy az újabb *Star Wars:* The Phantom Menace, már meglengetheted pixelkardjaidat a gonosztevık hordája felé. Fogadja hát mindenki üdvrivalgással a *Jedi Power Battles*-t, amely a második olyan PlayStation-játék, melynek segítségével eljuthatsz a *Star Wars* első epizódjának világába.

„A célunk nagyon egyszerű volt a *Jedi Power Battles-szel;*" – mondja a LucasArts-os Reeve Thompson – „egy olyan fénykardos akciójátékot akartunk készíteni, amivel jó játszani." Az akció itt a kulcsszó, hiszen bár a *Power Battles* a szereplői, ellenségei, és helyszínei is a The Phantom Menace-filmből valók, a játék nem korlátozódik kizárólag a forgatókönyv lemásolására. „A film története háttérként használjuk fel, valamint arra, hogy megmagyarázzuk, a Jedik hogyan kerültek arra a helyre, ahol éppen vannak, és miért küzdenek azokkal az ellenfelekkel, akikkel éppen küzdenek." – magyarázza Reeve.

Meglepő módon a *Power Battles* készítőgárdája olyan klasszikus arcade játékokból merítette az inspirációt, amelyek mellett a Clone-i Háborús felszerelések hi-tech csodának tűnhetnek. „A *Contra,* a *Double Dragon,* a *Golden Axe,* a *Super Star Wars*

PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Activision
Fejlesztő: LucasArts
Játékosok száma: Egy vagy kettő
Megjelenés: Április





A *Jedi Power Battles* a combo-alapú harcrendszerre épül, amit megszokhattál kedvenc verekedős játékaidban

sorozat" – emlékezik Reeve – „ voltak azok a játékok, amik nem voltak túlbonyolítva, és hatalmas poén volt őket egy haverral játszani. Ezt az élményt akartuk ismét előhozni, egy nagyszerű 3D-s programmal, hogy a játékosok újra leülhessenek a barátjukkal a fénykardokat suhogtatni."

Bölcs szavak, Mester, de pontosan ki harcol majd kivel?

„Azt akarjuk, hogy minden játékos megtalálja azt a Jedit, akinek a küzdőstílusa hasonlít az övékhez, és akit fejleszteni tudnak a játék folyamán" – árulja el Reeve, felfedve, hogy öt Jedi lovag közül lehet majd választani – Obi-Wan, Qui-Gon, Plo Koon, Adi Gallia és Mace Windu –, és mindegyik saját harci filozófiával rendelkezik.

A játék készítői az érthetőségen kívül még arra is törekednek, hogy némi mélységet vigyenek a szeletelés-központú játékmenetbe. „A *Power Battles* egy combo-kon alapuló játékrendszert használ (pl. négyzet, négyzet, X = Obi-Hátbaszúrás mozdulata). Ez egy olyan elem, amit más harci játékokból vettünk kölcsön, de úgy módosítottuk, hogy működjön egy pályafőnök-alapú, szintekre osztott játékban is" – mondja Reeve, de még csak most kezd belemelegedni – „Ahogy a játékos végighalad a pályákon, pontokat szerez, és a pályák végén ennek alapján kapja meg a combo-it"

Elég egyszerű ötlet (és egész véletlenül, már megtalálható egy most megjelenő arcade-ban is – a *Gekidoról* van szó), de a fiatal, tehetséges Jedik jutalmazásának ötlete csábító, ahogy azt Reeve is megerősíti: „Ha sok pontot érsz el egy adott pályán, sok combo-hoz férsz hozzá; emellett minél későbbi pályáról van szó, annál erősebbek a combo-k is. Ez elengedhetetlen, mert az ellenfelek is egyre keményebbek lesznek, úgyhogy sok pontot kell szerezned, hogy a combo-kat megszerezve végigvihesd a nehezebb szinteket is."

„Sok pontot kell szerezned, hogy a combo-kat megszerezve végigvihesd a nehezebb szinteket is."
Reeve Thompson, LucasArts

Reeve úgy becsüli, hogy a játékidő 80%-a a fénykardos combo-k megtanulásával telik majd el. Emellett azonban az ifjú Jediknek egyéb területen is bizonyítaniuk kell. „Minden Jedi három erőhöz-, és egy tárgyhoz kapcsolódó képességgel rendelkezik. Az erőt igénylő képességek az energiádat csökkentik, a másik csoportba tartozók pedig eltüntetnek egyet a tárgyaid közül. Az energiát és a leltárt egyaránt power-upok segítségével állíthatod vissza."

Mindez egy okos kis taktikai aspektust ad a fénykardozásnak. Feláldozol egy kis energiát, hogy az erővel láthatatlanná válva rajtaüss az ellenségen, esetleg egy erő-lökéssel veted vissza a támadók hordáját? Megéri elveszteni egy tárgyadat, hogy hődetonációt idézz elő, vagy pajzsot hozz létre magad köré? És ahogy egyre tovább jutsz a játékban, egyre több erőt leszel képes felszabadítani, és még csábítóbb lehetőségek tárulnak eléd.

Amiben a *Jedi Power Battles* különbözik a többi szaladgálós-akció játékoktól, az az,

HARCI HELY(ZET)EK

A LucasArts egy rakatnyi Star Wars helyszínt kiválasztott, hogy háttérként szolgálhasson meghitt szeletelésünkhöz. Harcolhatsz bárhol a Tatooine sivatagaitól kezdve Theed utcáin keresztül a Naboo-beli mocsarakig. Minden helyszínhez tartoznak interaktív elemek is, ahogy azt Reeve Thompson bővebben ki is fejti. "Minden színthez létrehoztunk helyszín-specifikus tereptárgyakat. A Szövetségi Kereskedelmi hajón például a Jediknek a hajó 'belső szervein' kell keresztülhatolniuk. Hatalmas dugattyúkon kell majd átmásznod, miközben az energia-kisüléseket kerülgetve küzdöd el magad a pálya végéig. Később, a Coruscant szinten úgy juthatsz el a Jedi-templomhoz, hogy a mozgó taxik tetején kell végigugrálnod."

A Tatooine sivatagai valójában Tunéziából valók



A SÖTÉT OLDAL SZOLGÁLÓI

A Star Wars jók-a-rosszak-ellem világában nem csak az élet napos oldala van jelen – ezt bizonyítják a felsorakozó ellenfelek is.

PITLÓTA-DROID

Már a játék kezdetén megjelennek (a Szövetség hajóján); nem harcra készültek, úgyhogy mozgáskészletük korlátozott, és sok alapvető támadást képtelenek blokkolni.

DARTH MAUL

A *Power Battles* kíméletlen utolsó ellenfele. Kevesen éltek addig, hogy mesélhessenek harci képességeiről, de vigyázz vele, azt mondják róla, hogy dupla fénykardjával egyszerre képes hárítani és támadni.



PARANCSNOK-DROID

Magasabb szintű droid, megizzaszthat. Egymozdulatos támadásokat blokkol, és sok sérülést kibír. A későbbi szinteken már vigyázni kell velük.

PÁNCÉLTORONY-DROID

Egy hatalmas pályafőnök, aki úgy néz ki, mint egy Harci Droid és egy tank keresztezése. Sokféle módon képes támadni – mindenre számíts a harcteret végigszelő lézersugártól a halálos gránátzuhatagig



Kínáld meg a pályafőnököket egy fincsi kis combo-val, mint például Obi-Wan hátbaszúrás-mozdulata (□, □, ⊗). Nesze, te mocsok!

AZ ERŐ BARÁTAI

Válaszd ki a neked megfelelőt az öt Jedi lovag közül, akik a játék elején a rendelkezésedre állnak:



OBI-WAN
A pimasz, ifjú Jedi. Nagyon gyors és sok sérülést kibír, azonban fiatal Padawanként nem bánik olyan jól az Erővel, mint a többi Jedi.



QUI-GON
Az Erő igazi mestere, aki hatalmas energiáknak parancsol. A többi Jeditől eltérően ő az Erőt inkább védelmi célokra használja, mint például a gyógyítás.



PLO KOON
A *Jedi Power Battles* igazi nehézsúlyú karaktere. Plo Koon csapásai iszonyú erejűek; ennek azonban ára van: Plo a leglassabb Jedi.



ADI GALLIA
A leggyorsabb Jedi, Adi Gallia döbbenetes sebességét a kisebb erejű támadások ellenpontozzák. Azok a játékosok választják majd, akiknél fontosabb a támadások mennyisége, mint az ereje.



MACE WINDU
Mace, az Erő igazi mestere, a legkiegyensúlyozottabb karakter, és, ahogy az a Jedi Tanács magas rangú tagjától el is várható, senki sem bánik úgy a fénykarddal, mint ő.

hogy az egymást segítő kétjátékos módot a fejlesztők már a kezdetektől fogva kiemelt fontosságúnak tartották. Reeve erről így vélekedik: „Amikor elkezdtük a munkát, a játékot úgy képzeltük el, hogy már alapból két játékos játssza, így biztosítva azt, hogy az emberek erre koncentráljanak. Sajnos gyakran előfordul, hogy egy egyjátékos játékba a többjátékos módot csak a legvégén préselik bele; ezt el akartuk kerülni. Keményen dolgoztunk, hogy bebiztosítsuk, a kamera látószögei kényelmesek legyenek mindkét játékosnak, és az ellenfelek- és power-upok száma is ehhez igazodjon." Úgyhogy senkise zúzza meg a másikat azért a hődetonátorért...

A Power Battles kétjátékos hozzáállása az arcade-stílussal keverve szinte lehetetlenné tesz bármilyen összehasonlítást más, újabb játékokkal. „A legtöbb hasonló program valóban több, mint öt éves." – ismeri el Reeve. „Az olyanok, mint a *Gauntlet Legend*, lehetővé teszik, hogy különböző karakterekkel játszhassatok egymást segítve, de ezekben nem lézerkardozhatsz, ugye?" Nem, és a LucasArts ügyvédeinek lenne némi mondanivalója, ha esetleg mégis...

Nos, ahogy James Bondnak szüksége van Blofeldre, hogy elkerülhesse a tétlenséget, és Picard kapitány már rég nyugdíjba mehetett volna, ha nem lenne az az átkozott Borg, a Star Wars sem lehet Star Wars a Sötét Oldal nélkül. „Majdnem az összes szint főellenséggel végződik, és" – lendül bele Reeve – „ezek rendkívül sokfélék lehetnek, az új, a filmben nem szereplő Páncéltorony-droidtól kezdve a Tatooine és a Naboo őslakosaiig." És természetesen, az utolsó pályafőnök maga Mr. Sith, azaz Darth Maul. „Ha azt hiszed, hogy a technikák, amiket te csinálsz, királyok, akkor csak várj, amíg meg nem látod az ő mozdulatait." – vigyorog Reeve elégedetten.

> **„Bebiztosítottuk, hogy az ellenfelek és a power-upok száma pont megfeleljen két játékosnak."**
> **Reeve Thompson, LucasArts**

Mikor azonban a titkos részekről kérdeztünk, informátorunk kissé félénkebb stílusban folytatta. „A mini-játékok más jellegűek, mint a főprogram, és olyan szereplőket is irányíthatsz, akiket ott nem." – árulja el, mielőtt hozzáfűzné: „Van néhány különleges, felfedezhető karakterünk is. És ki tudja, hátha néhányuk még főellenség is lehet." Hmmm, úgy tűnik, a LucasArts tartogat még némi dupla-fénykardos akciózást a kabátujjában.

Reeve úgy véli, hogy – mivel a *Power Battles* inkább harcközpontú, mintsem a fejtörők megoldásáról szól – nem is kell ismerni a filmet ahhoz, hogy a játékot valaki szórakoztatónak találja. „Ha nem láttad a filmet, esetleg eszedbe jut, hogy 'Mit keresek én egy mocsár közepén?', de ez nem gátol meg abban, hogy játssz és élvezd a játékot." Ezt elmondva azért elismeri: „nem olyan nagy baj, ha egy olyan film a játék alapja, mint a Star Wars. Figyelnünk kellett arra, nehogy ellentmondásba keveredjünk a filmmel, ugyanakkor tudjuk, hogy a videojáték teljesen már médium, és egy arra kényszerít minket, hogy hozzátegyünk a filmben szereplő világokhoz és szereplőkhöz."

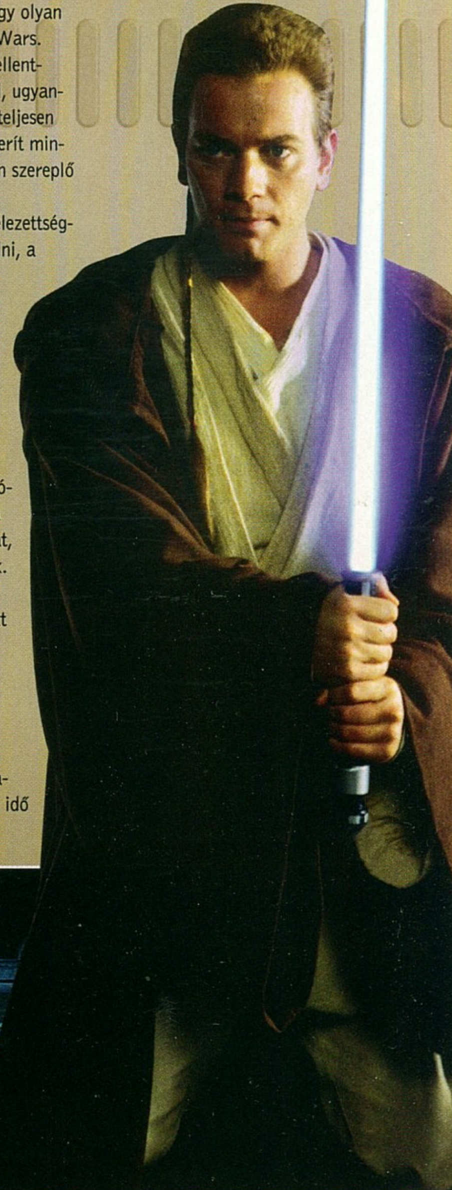
Megszabadulván attól a kötelezettségtől, hogy a filmet kelljen lemásolni, a csapat nyugodtan arra koncentrálhatott, hogy a lehető legjobb szeletelőst készítse el. „A legbüszkébb a Jedik animációjára vagyok, és arra, ahogy ez a játékba ágyazódik" – fejtegeti Reeve. „A Jedik hihetetlenül ügyes harcosok voltak. Halálosak, ugyanakkor végtelenül méltóságteljesek. Ennek az érzésnek a megragadása nem könnyű feladat, de szerintem profin teljesítettünk. Ezekkel a szereplőkkel nagyon gördülékenyen lehet harcolni. Ezt nem tudom pontosan megmagyarázni, ezt igazából tapasztalni kell, de amikor majd játszol vele, rájössz, miről beszélek."

Fénykardunkat kioltva visszaolvadtunk a tömegbe... lesz még idő harcolni.





A legtöbb pálya **főellenséggel végződik, mint a legyőzésre váró Páncéltorony Droid**







Hozd a barátodat is – ***a Jedi Power Battles* alapvetően két egymást segítő játékosra van szabva.**

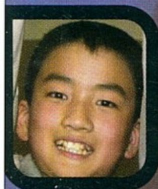
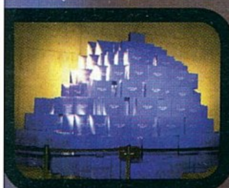
PLAYSTATION 2000 FESZTIVÁL „STÁBLISTÁJA”

•JÁTSZHATÓ VERZIÓK
A6 (Artrink)
American Arcade (Astroll)
Be On Edge (SCEI)
Billiard Master 2 (Ask)
Driving Emotion Type-S (Square)
Drum mania (Konami)
EX Billiards (Takara)
Eternal Ring (From Software)
EverGrace (From Software)
Fantavision (SCEI)
Geikuukan pro Baseball: At The End Of The Century 1999 (Square)
Golf Paradise (T&E Soft)
Gran Turismo 2000 (SCEI)
I.Q.Remix+ (SCEI)
Jikkyou World Soccer 2000 (Konami)
Jokkyou Pawarfuru ProBaseball 7 (Konami)
Kainoki Shogi IV (ASCII)
Kessen (Koei)
Mahjong Takai III (Konami)
Mahjong Yarose (Konami)
Morite Shogi (Yuki)
OStory (Enix)
Ridge Racer Type 5 (Namco)
Shin Shangokumusao (EA/Square)
Snowboard SuperCross (EA/Square)
Steping Selection (Jaleco)
Street Fighter EX3 (Capcom)
Tekken Tag Tournament (Namco)

•VIDEÓ BEMUTATÓK
Armoured Core 2 (From Software)
Dark Cloud (SCEI)
Gradius III és Gradius IV (Konami)
L'arc en Ciel (SCEI)
Onimusha (Capcom)
Sky Surfer (Idea Factory)
Wild Wild Racing (Imagineer)

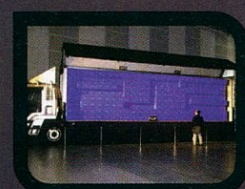
•ÚJ JÁTÉKOK
Biohazard (Capcom)
Dead Or Alive 2 (Tecmo)
Extermination (SCEI)
Gungriffon Blaze (Capcom)
Maximo (Capcom)
Slipheed (Capcom)

• DVD-ROM
The Matrix (Warner Home Video)








PS2000 Jelentés

Szöveg: **Mike Goldsmith** Fotók: **Martin Burton**

FESZTIVÁL ŐRÜLET!

A DÁTUM: FEBRUÁR 18, A HELY: PLAYSTATION FESTIVAL 2000. TOKIÓ. AZ ESEMÉNY: A VILÁG LEGNAGYOBB TUDÁSÚ KONZOLJA A FÖLDRE SZÁLLT. A *PSM* OTT VOLT, FIGYELT, HOGY AZTÁN ELMONDHASSON MINDENT A LÉLEGZETELÁLLÍTÓ JÁTÉKOKRÓL, AMIVEL SZEPTEMBERBEN FOGUNK JÁTSZANI.

Nos... hogy milyen is volt? Dióhéjban abszolút teljesen király. Jöttünk (illetve inkább mentünk), láttunk, és játszottunk az összes PS2 játékkal, amit csak találtunk, lehetett az *Tekken Tag Tournament* vagy *Shin Shangokumusou*. És alig várjuk, hogy még többet játszhassunk velük. És még többet. És még többet és még...

A következő tíz oldalon keresztülfurakszunk a tömegen, megvillantjuk belépőinket, és beviszünk a show forgatagának közepébe, hogy megmutassunk minden PS2 játékot, ami a japán megjelenés napján csak elérhető volt (bár lehet, hogy megkímélünk a szokásos mah-jong szimulátortól...). *Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 2000, Ridge Racer V...* Ezek és még 25(!) másik következő generációs játék volt játszható és kipróbálható. Olyan közel viszünk hozzájuk, amennyire az csak emberileg lehetséges, amíg a PS2 meg nem érkezik hozzánk is szeptemberben.

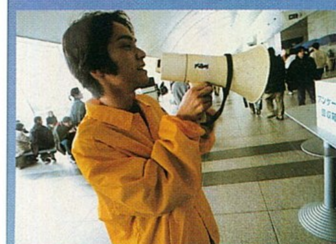


Tágas helység... A hatalmas, futurisztikus Makuhari Messe fesztiválkomplexum. Jobb, mint a Westend...

A PlayStation Festival 2000 azt a lehetőséget is megadta a *PSM*-nek, hogy rátehessük a kezünket magára a konzolra. Igen, tényleg majdnem túl kicsinek tűnik, a Power és a Reset gombok kedves kis zöld és lila led-eket is kaptak (az aktív állapot kijelzésére), és az elején található PlayStation logó nagyjából meghatározza, hogy hogyan állítsd majd be a szobádba... Ami még jobb, vethettünk egy pillantást a stílusos kék csomagolás alá is. A felhasználói felület egyik különlegessége, hogy a PlayStation 2 minden bekapcsolásnál más animációt játszik majd le – kavargó ködre, vagy 3D-s kockákra számíthatsz – attól függően, hogy milyen játékkal játszol éppen. Mikor a látványos intro véget ért, a képernyőn egy atommag körül véletlenszerűen keringő elektronok látszanak, és itt a gombok segítségével kiválaszthatod, hogy PS1, PS2 játékot szeretnél játszani, esetleg DVD filmeket. Hogyha innen továbbhaladsz a beállítási képernyőkig, mindent testreszabhatsz a dátumtól és az időtől kezdve a nyelven keresztül (japán vagy angol) a képernyőtípusig. Igen, igen, a PS2 játékok lesznek normál (4:3) és széles képernyős (16:9) verzióban egyaránt, ez utóbbi jóva több látványosságot ígér.

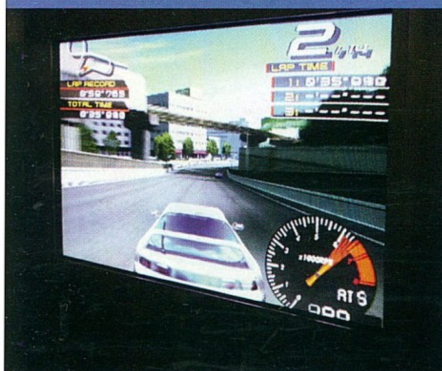
Ami viszont igaz, volt egy pár gikszer. DVD lejátszás nem volt annyira jó, mint ahogy azt vártuk volna. Emellett külön me móriakártyát kell majd használnunk, miutá feltöltöttük rá a külön lemezen található programot, hogy PS1-es játékokat vagy DVD-t játsszunk le? A PlayStation2-vel lejátszva lesznek olyan PS1-es játékok, amelyek jobban néznek majd ki, mint a PS1-en ha korrekt a kódolásuk? Igen és igen. A P egy felhasználói lemezzel egy csomagban kapható, amin rajta lesz a DVD lejátszásh szükséges illesztőprogram is, azonkívül a P tartalmaz egy Textúra Interpolációs funkci ami feljavíthatja a PS1-es játékok grafikáj

Ezektől az apróságoktól eltekintve a PlayStation Festival 2000 több, mint kéttu catnyi játékot mutatott be, amelyek az első generációs programok legjobbjai lehetnek, é egy másik fantasztikus féltucatot, amelyeke még sokáig nyomunk majd az új konzolon. elkövetkezendő hónapokban exkluzív hírekk szolgálunk majd az olyan darabokról, mint *Metal Gear 2*, valamint a Sony szigorúan titkos európai kiadási listája, de addig is vessetek egy pillantást a *PSM* zsákmányára PlayStation Festival 2000 játékaiból...


"Mindenkinek jó szórakozást! Érezzék jól magukat!"


30 másodperccel később a helységet elárasztotta a tömeg...

„A verekedős játékok rajongóinak millióival körülvéve a *Tekken Tag Tournament* elkápráztatta a tömegeket" ▶ 032.old













Gyönyörű. Egyszerűen gyönyörű. Néhány lenyűgöző felvétel a *Ridge Racer* V-ről akció közben. A hosszú töltési időktől eltekintve a Namco versenyprogramja volt a fesztivál csúcspontja, és emellett lehetőségünk volt egy pillantást vetni az új hölgyre, Ai Fukamira is. Igen, nekünk is, nagyon...

JÖJJENEK CSAK A CSÚSZTATÁSOK – ITT JÖN AZ ÚJ RIDGE IS...

RIDGE RACER V (Namco)

A tények: a fesztivál összes vonat-szimulátora, randi-szimulátora és lövöldözős játéka ellenére három játék volt, amivel tényleg játszani kellett – és a *Ridge Racer* volt az egyik. Gondolj csak bele: a játék 60 fps-en fut, új hölgyet kapott az elején látható real-time intro; támogatja a Dual Shockot, a Dual Shock 2-t, a NegCon-t, és a JogCon-t; öt játékmódja van (Grand Prix, Duel, VS Battle, Time Attack és Free Run), emellé jönnek még a titkos részek; a zenéjét a híres japán zeneszerző, Mijk Van Dijk írta; megnyesték a mennyiséget a minőség érdekében (senki se számítson a *Ridge IV* több, mint 320 autójára); és, ami a legfontosabb, hogy az új Goraud árnyékolás és a felfejlesztett 3D-s grafikai engine segítségével a *Ridge* még mindig a leglátványosabb versenyjáték – ultra-részletességgel kidolgozott hét pálya várható a játék Ridge City-jében, füstölgő kerekű autókkal, félig átlátszó ablakokkal, többszörös fényforrásokkal, az autók karosszériáján visszatükröződő háttérrel, és egy érdekes kis *Pacman* grafikával a képernyő alján, ami a köridőket hivatott jelölni.

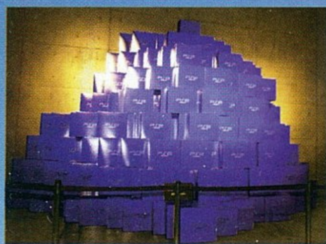
A fő kérdés azonban az: "De milyen vele játszani?" Olyan, akár egy álom. Vagy úgy is mondhatnánk, olyan, mint a *Ridge*, csak százszor gyorsabb. A *PSM* teljes nyugalommal jelenti ki, hogy az autók gyorsan és finoman vezethetők, a pályák a *Ridge* hagyományok szerint (a *PSM* a nappali, esti és éjszakai városképek mindegyikénél csak hitetlenkedni tudott a részletességen) készültek, a hátterek gazdagon lettek megtervezve, és a sebességérzet pedig lélegzetelállító, ahogy kanyarokba csúsztatsz, útpadkáról indítasz, vagy csak az országúton tépsz végig, miközben a hőtől a levegő remeg körülötted.

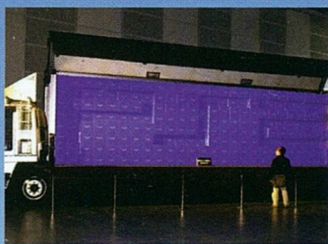
Tehát milyen gyorsak is ezek az autók? A kezdetben elérhető hat autó a Denver Toreador (185,2 mérföld/óra csúcssebességgel), a Kamata Fiaro (171,5), a Rivelta Solare (199,5), a Kamata Fortune (149), a Himmel E.0 (208,2), és végül a Rivelta Mercurio (174,6), és azt rebesgetik, hogy a legkomolyabb járgány a 300-at is veri...



Hibák? Nos, az, hogy a DVD-ROM helyett még mindig CD-ROM-ot használ a játék, a hosszú töltési időkben csapódik le (a *PSM* 13 másodpercet számolt, a többi program fele ekkora idejével szemben), de ezen kívül más nincs. Akárhogy is, a jó minőségre mindig várni kell, és a *Ridge Racer* V pontosan ezt a jó minőséget nyújtja. Az eredeti játék a PlayStationnel egy időben jelent meg, és sokat segített a konzolnak; az ötödik rész ugyanezt nyújtja, csak sokkal erőteljesebben . A fesztivál csúcspontja – és ez tény.

Az európai megjelenés esélyei:
Hogy a *Ridge* túl messze lenne? Nem hisszük! 99%
Japán megjelenés: A *Ridge Racer* 5 március 4-én jelenik meg CD-ROM-on, az ára 6,800 Y (kb. 16300Ft-)
További részletek a www.namco.com címen.


Valljuk be, ezek csak üres dobozok


Csak egy jól irányzott gránátdobás, és...

„Lődd ki *Cupido*-nyilaidat" a *OStory* lányaira, így befolyásolva a történetet. Nagyszerű" ▶ 033.old


Nos, igen, a *PSM* ezt az egyet kihagyta...

STEPPING SELECTION

(Jaleco)

A *Dance Dance Revolution* angol hozzáállással

A tények: nem egyedül a *Konamié* a japán *Bemani* őrület összes joga, a *Stepping Selection* a Jaleco sikerének, a *Stepping Stage*-nek a PS2-s átirata. Játékosok hordái ugráltak boldogan az olyan slágerekre, mint Britney Spears *Baby one More Time*-ja, vagy a Steps *Love's Got A Hold On My Heart*-ja, sőt, bizarr módon az olyan nyolcvanas évekbeli dalok feldolgozásaira is, mint a *Ghostbusters* vagy akár a *Neverending* Story. A lelkes mozgásokat teljes videoklippek kísérik, és el kell ismernünk, hogy a *Stepping Selection* tartalmaz karaoke-lehetőséget, a fiatalokat lelkesítő kétjátékos versenymódot, és így bizonyíték arra, hogy a PlayStation2 nem csak bezier-görbék és poligonok kirajzolására képes.

Az európai megjelenés esélyei: Már most kezdjetek el szervezkedni. 40%

Japán megjelenés: A *Stepping Collection* március 4-én jelenik meg két CD-ROM-on, az ára 6,800 Y (az irányítóegységgel 17,600)

További részletek a www.jaleco.com címen

ETERNAL RING

(From Software)

Gyűrűzés, RPG-stílusban.

A tények: A 3D real-time stratégia és a bonuszként hozzáadott első személyű kaland keverék (olyasmire gondoljatok, mintha a *Doom* találkozna a *Final Fantasyval*) *Eternal Ring* egy zsoldos, Cain Morgan történetét mondja el, aki kénytelen elhagyni hazáját, a Heingriai Királyságot, hogy a elérje az Island Of No Return-t (a szigetet, ahonnan még senki sem tért vissza) az Eternal Ring (Örökkévaló gyűrű) keresése közben. A szigetet démonok és sárkányok hordája uralja, de szerencsére található még rajta 100 kisebb hatalmú gyűrű is, amelyek hatalmad adnak hozzá, hogy megtámadd a sziget rosszfiúit, tiltott helyekre teleportálj, tudjál láván járni, vagy víz alatt lélegezni. Nem elég azonban, hogy az *Eternal Ring* szívesen látott vendég az RPG műfaj háza táján, hanem még a Dual Shock 2 analóg gombjait is használja, amihez 255 féle cselekvést lehet rendelni. Már csak emiatt, az egy dolog miatt is az *Eternal Ring* ígéretes darabnak látszik.

Az európai megjelenés esélyei: Japánban már nagyon várják, lehet, hogy gondolnak ránk is. 55%

Japán megjelenés: A *Stepping Collection* március 4-én materializálódik négy CD-ROM-on, az ára 6,800 Y lesz (16300 Ft)

További részletek a www.fromsoftware.co.jp címen.



Nem egyszerű! Csak képzeld el, hogy mit tesz a PS2 majd a *Final Fantasy* X-zel!



Igen, fáj. Igen, működik. Íme a mindenki által várt mentális káosz-combo-k – valahogy így festenek majd

STREET FIGHTER EX3

(Capcom)

Igennn, az utcai harcosok!

A tények: A *Street Fighter* EX, egy olyan PS2-s megjelenés, amely az előző konzolon már bizonyított, a *Capcom Arika*-fejlesztette *EX* sorozatának új darabja – inkább egy csinos kis 3D-s verekedős, az *Alpha* sorozat 2D manga-stílusától eltérően. Szerencsére az *EX3* nem hagy minket cserben – villámgyors, és az összes kedvenc karakter (Ryu, Ken, Chun Li, Skullomania, és 12 másik, ezek mellett az *EX2*-ből áthozott titkos karakterek) szerepel benne, a pusztító erejű combo-kkal egyetemben. A szereplőknek különböző arckifejezéseket modelleztek a csata alatt, és egy *Tekken Tag*-stílusú "taggelős" játékmód is helyet kapott a játékban. Ugyan a meghirdetett tíz játékost nem tudtuk egyszerre a képernyőre csalni, de nyomtunk egy komolyabb négyes partit, ami mellett a WWF idősek otthonabeli teadélutánnak tűnhetne... Annyit el kell ismerni, hogy a szkeptikusokat nem fogja meggyőzni az *EX3*, mert ugyanolyan, mint előtte, de a *PSM* ujjai belezsibbadtak, miután sikerült végigverekednie magát a tömegen, hogy kipróbálhassa ezt a gyöngyszemet...

Az európai megjelenés esélyei: Kóstolj bele a fájdalomba! 95%

Japán megjelenés: Március 4, CD-ROM-on, az ára 6,800 Y (16300 Ft)

További részletek a www.capcom.co.jp címen

FANTAVISION

(SCEI)

Húúú! Áááái! Nézd csak azokat a színeket...

A tények: Annak ellenére, hogy saját konzoljána egyik nemsokára megjelenő darabjáról van szó, a Sony *Fantavision*-jének megjelenését nem előzte meg olyan várakozás, mint mondjuk az a *Rigde V*-ét, a *Tekken Tag*-ét, vagy pedig az Eternal Ring-ét. Tekintve, hogy a *Fantavision* a PS2-re megjelenő egyik legszebb játék, ez hamarosan vá tozni fog. A nem megérdemelt módon hamar elfeledett *Ape Escape* készítőinek kezei közül kikerült *Fantavision* tulajdonképpen egy tűzijátékos logikai játék. A mindig változó háttér (Tokió éjszakai látképe, egy üstökösök bombázta űrállomás) előtt kell tűzijáték-gyöngyöket fellőve látványos show-t szolgáltatnod. Ha combo-szerűen a megfelelő sorrendben robbantod fel őket, bonuszpontokat és új szinteket kapsz, valamint a leglélegzetelállítóbb PS2 grafikát, ami valaha csak létezett. A játékmenet megtévesztően egyszerűnek látszik, de ha egyszer elkezdted, nem lehet abbahagyni (olyat kell elképzelni, mint egy *Missile Command* és *Puzzle Bobble* keveréket, mondjuk augusztus 20-án); azonban a csodálatos grafika volt az, ami a legtöbb elismerést kapta a szájtátva bámuló tömegtől. Már alig várjuk, hogy rátehessük a kezünket a Festival demóra, és megígérjük, hogy tudatjuk veletek, ha ez a szépség megérkezik Európába is.

Az európai megjelenés esélyei: Minőségi játék a Sonytól, de talán egy kicsit túl Japán-centrikus. 80%

Japán megjelenés: A *Fantavision* CD-Rom Március 9-én robban be a boltokba, 5,800 Y-es áron. (13900 Ft)

További részletek a www.scei.co.jp címen5,800¥.




Hatalmas! A színes rakéták fényárba borítják Tokiót

NOS, MI VAN A DOBOZBAN

(AMIT A JAPÁNOK KAPNAK MAJD AZÉRT A MARÉKNYI YENÉRT...

•A CSOMAGBAN
PlayStation2 konzol
DualShock2 irányítóeszköz (1 db)
8MB memóriakártya (1 db)
AV-kábel (1 db)
Táp-kábel (1 db)
Teljes ár: 39,800Y

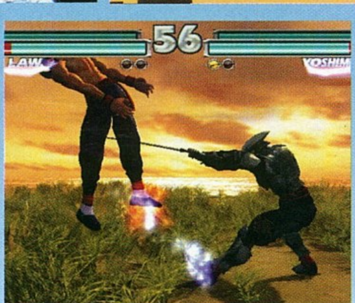
•EXTRÁK
Dual Shock 2 irányítóeszköz: 3,500Y
8 MB memóriakártya: 3,600Y
Multi Tap2: 3,600Y
Vízszintes konzol-állvány: 1,000Y
Függőleges konzol-állvány: 1,500Y
RFU adapter-készlet: 2,500Y
S Terminal-kábel: 3,000Y
DVD komponens bemeneti kábele: 3,600Y
AV-adapter: 1,200Y
AV-kábel: 1,000Y
AV komponens kábel (a jobb minőség érdekében): 2,500Y
Táp-kábel: 400Y
Stepping Selection irányítóegység (Jaleco): 6,800Y
DIMAX hangrendszer: 20,000Y
Tekken Tag Tournament bot (Hori): 3,980

Jelenleg 1 Japán Yen kb. 2.40 Ft ■


A *Tekken Tag* elkápráztatja a hölgyeket...


Íme a Dual Shock 2 pad – újra itt, csak feketében.

„A *GT2000* autókarosszériája úgy verte vissza a fényt, mintha folyékony tükröt öntöttek volna rá...” ▶ 034.old



Az összes új karakter, környezeti elem, effekt, és combo a helyén volt a nagy *Tekken Tag Tournament* megjelenéséhez. És megy, mint egy álom...







A VASÖKLÖK KIRÁLYA VISSZATÉR

TEKKEN TAG TOURNAMENT

(NAMCO)

A tények: Aha. Tehát a Namco csak összepakolja a tavalyi játéktermi sikerét PS2-re, hogy egy kis pénzt keressen, mi? Tévedés. A verekedős játékok rajongóinak millióival körülvéve a *Tekken Tag Tournament* elkápráztatta a fesztiválon részt vett tömegeket, a szeptemberi Tokyo Game Show-n bemutatotthoz képest HATALMAS előrelépést mutató, játszható verzióval. Elhagyták a sebesség érdekében bevetett párhuzamos scrollozást (azt, hogy a háttér és az előtér különböző sebességgel mozog, a mélység érzetét keltve), és helyére új arénákat készítettek (iskolaudvarok, templomok, kikötők, sőt, még gyönyörű vízesések előtt átívelő hidak is szereplenek az új verzióban), izgalmas, vagy éppen teljesen érdektelen háttérkaraktereket, változó időjárást (az arcade szinteken például miközben a *PSM* játszott, 3D-s hó esett), az előző *Tekkenekből* összegyűjtött teljes, több mint húszfős csapat – számíts az olyan *T3* kedvencekre, mint Jin, Anna, Nina és Yosimitsu, plusz az olyanokra, mint Baek Doo San, Ganryu, Arnour King, és Jin Kazama holtaiból visszatért anyja, Jun. A *Tekken* fanatikusok örülhetnek, hogy állítólag az egyik nem játszható játéktermi karakter a PS2-s verzióban használható lesz...

A *PSM* által kipróbált pályák nyaktörő sebességgel mozogtak, és nem volt lassulás a combo-k, vagy a tag-ek használatakor sem. A nem beavatottak kedvéért: a *Tekken Tag Tournament* a pankráció-szerű párcseréken alapul – kiválasztasz két karaktert, és a meccs, vagy akár egy támadás közben kicserélheted őket (a harcosok energiája növekszik, amíg pihennek). Ezzel a módszerrel az ellenfelet folyamatosan támadás alatt lehet tartani. A játék emellett lélegzetelállítóan jól játszható, és e sorok írója tanúsíthatja, hogy a fesztiválon kipróbált *Tekken Tag Tournament* még gyorsabb és jobb szeptemberi, Tokyo Game Show-s verziónál. Egyéb? Nos, a *Namco* kicserélte a játéktermi intrót egy vadonatújjal, amely az MPEG2 lejátszási technológiát használja a CG-khez – ez gyakorlatban annyit tesz, hogy a minősége és a sebessége meghaladja majd a többi PS2-s intrókét (az MPEG2 az a videó-formátum, amit a DVD-filmek lejátszására használnak). Amennyire a *PSM* meg tudja ítélni, a *Tekken3* hajmeresztően jó intrójához képest lemérhető fejlődés hatalmas. Ja, és mondtuk azt, hogy pletykák terjedtek el egy NÉGYjátékos módról, ami a Multi Tap 2-t használná?

Minden hibátlan – a Tekken visszatért, és jobb és gonoszabb, mint valaha.

Az európai megjelenés esélyei: Európai PlayStation *Tekken* nélkül? Kizárt dolog! 110%

Japán megjelenés: A *Tekken Tag Tournament* március 30-ától kapható a boltokban, ára 6,800 Y. (16300 Ft)
Egy hivatalos, a Hori által készített joystick is kapható lesz hozzá, ennek ára 3,980 Y. (9500 Ft)
További részletek a www.namco.com címen.


Tokió ifjúsága pózol


A *Capcom* bejelenti a *Maximo*-t. Hmmmm...

„*Kessen*? Csupán a *Risk* és a *Command &Conquer* keresztezése, egy kis szamurájos beütéssel...” ▶ 035.old


Üsd! A dobos kezd komolyan belelendülni – esetleg csak teljes zavarában mosolyog?...

DRUM MANIA

(Konami)

A *Bemani* és a Tam Tam Klub találkozása

A tények: A *Bemani* rajongók hosszú sorokban álldogálva várták, hogy kipróbálhassák a *Drum Maniát* és az agyahagyott perifériát, ami hozzá kapható. A sikeres játéktermi darab átültetésében az alapötlet az volt, hogy a dobokat a zene ritmusának megfelelően kelljen ütni – á la *BeatMania* (ahogy a képernyő alján lévő vonalat elérik az ütemek, csak rá kell ütni a megfelelő dobra). Ha a *Beatmania* nem volt elég nehéz, hát ez kőkemény lesz, annyi biztos – még a popdalokra csak-csak eldobolgatsz, de szinte lehetetlen, mikor a Jazz klubhoz érkezel. Jó hír a *Bemani*-őrülteknek, hogy a *Drum mania* kompatibilis lesz a saját perifériájával és az előző PlayStation *Guitar Freaks* irányítóegységével egyaránt. Ez annyit jelent, hogy egy PS2 játékot megvásárolva kettőhöz jutsz hozzá – tehát a *Drum Mania*-hoz és a *Guitar Freaks*-hez. Külön bónuszként a *Drum Mania* háromjátékos módja lehetővé teszi, hogy az egyes játékos doboljon, a második gitározzon, míg a harmadikat a gép irányítja. Akik egy gyors improvizációs összejövetelre vágynak, jobb, ha odafigyelnek erre a nehéz, de egyedi darabra.

Az európai megjelenés esélyei: Csak várjunk egy kicsit, és nézzük meg, hogyan fogadják a *BeatMania*-t az eredeti PlayStationön. 75%

Japán megjelenés: A *Drum Mania* CD-Rom Március 4-én jelenik meg, és jár hozzá egy dobpad is. Az ára ismeretlen.

További részletek a www.konami.co.jp címen



GEKIKUUKAN PRO BASEBALL: AT THE END OF THE CENTURY 1999

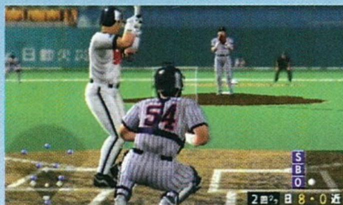
(Square)

Gyerünk, eljött az idő, hogy eltaláld a háromszöget

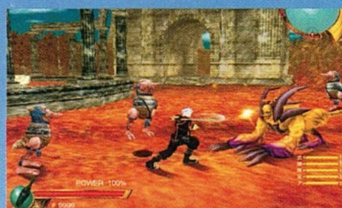
A tények: Az *All-Star Pro Wrestling* távollétének ellenére a Square bemutatta gyönyörű baseball játékát – erre egyébként a fesztivál előtt már nagyon sokan vártak. A játék nem ábrándított ki senkit, és a japánok elözönlötték a standot, hogy egy pillantást vethessenek nagyrabecsült baseball-sztárjaik renderelt mására – szinte látni lehetett, ahogy az izmok megfeszülnek és elernyednek, és a ma már alapvetően szükségesnek számító arc-animáció is a helyén volt. Annak ellenére, hogy már most hallottunk pletykákat egy Interneten játszható folytatásról, aminek a kiadását 2001-re tervezik, a *Pro Baseball* elég japán-központú marad – a *Square* egy nippon TV-kommentátort kért fel arra, hogy a játékban hallható eseményeket közvetítse, emellett mind a tizenkét NPB csapatot beleprésel-te a játékba, azonkívül az ismertebb játékosok mozgását motion capture technikával vitték a programba. Ennek ellenére meglepő volna, ha nem jutna el Európába, mivel hat játékos nyomulhat vele egyszerre. Igen, a baseballról van szó, de látnod kéne, ahogy mozog...

Az európai megjelenés esélyei: Egy kismadár azt csiripelte a *PSM* háza táján, hogy lehet belőle valami... 75%

Japán megjelenés: Március 30, CD-ROM, 6,800 Y lesz az ára. (16300 Ft) További részletek a www.square.co.jp címen


Az ütőjátékosok gyöngye akcióban. Ugyan mi nem vagyunk nagy baseball-rajongók, a PS2-n még ez a játék is kívánatosnak tűnik




Furcsa módon a tömeg nem őrült meg ezért a játékért. Talán az a sok narancssárga az oka...

EVERGRACE

(From Software)

Zelda-szerű RPG a csináld-magad mozgalom jegyében

A tények: A fesztivál véleménye az *Evergrace*-ről jó és egyaránt rossz is volt. A statisztikákkal való harc és a szokásos sárkány-nyuvasztás helyett az *EverGrace* egy akció-központú RPG, egy ősz hajú főszereplővel, aki egy gyönyörűen kidolgozott 3D világban harcol a szörnyekkel. A megjelenésed, a kardcsapásaid (a karaktered egy ISZONYÚ nagy handzsárral mászkál), a páncélod teljesen testre-szabható. Ezt elmondva azért egyvalamit be kell vallanunk – így első látásra kissé... ööö... darabosnak tűnt az animáció...

Az európai megjelenés esélyei: Talán ez lesz az egyik *Sony* európai átirat a From Software-től. 55%

Japán megjelenés: Áprilisban, a további részletek még egyelőre ismeretlenek.

További részletek a www.fromsoftware.co.jp címen

ØSTORY

(Enix)

Egy elítélendő módon romlott randiszimulátor

A tények: Mindig a tényeket először. A General Entertainment fejlesztésében készült *0Story* (A 0 itt azt jelenti „Love”) egy FMV „randiszimulátor”, ahol a főszereplőt Cupido-szerű angyalkák hozzák vissza az életbe a reinkarnáció lehetőségével, hogyha sikerül hat napon belül megtalálnia az igaz szerelmet. A játékban animált „szerelemnyilakat” kell csinos lányokra lövöldöznöd point-and-click módszerrel (akiket híres japán tinédzserszínésznők alakítanak), és a megfelelő lövés befolyásolja a történet menetét. Eddig még rendben is volna a dolog, bár a *0Story* elég ártalmatlannak tűnik (és a J-Pop hanganyag, valamint a bluescreen effektek miatt, ha nem is forradalmian új, de legalább jópofa lehetne), az egyik jelenetben, amit a *PSM* kipróbált, a főszereplő GHB-t (ez az ajzószer egyébként „folyékony extasy”-ként is ismert) csepegtetett áldozata poharába. Másodperceken belül a lány kiütötte „magát”, majd a képernyő elhomályosodott, ahogy a karakter beindult... Hacsak a *PSM* nem téved fatális mértékűt, a *0Story* egy igencsak elszabott (hm) játék, amit még megírni is kár volt, nemhogy játszani, netalántán megvenni.

Az európai megjelenés esélyei: Reméljük, hogy nem történik meg. 1% **Japán megjelenés:** Április 1, 2 DVD, 7,800 Y. (18700 Ft)

További részletek a www.enix.co.jp címen


Nagyon szomorú. Csak imádkozni tudunk, hogy nem találnak ki egy hozzá kapható perifériát...

VIDEÓN MÁR LÁTHATÓ

NEM JÁTSZHATÓ, DE LAGALÁBB JÓL NÉZ KI

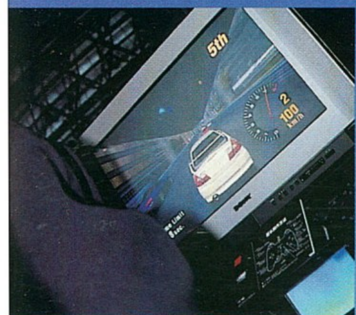
Mivel bizonyos játékok még nem voltak kipróbálható állapotban, a kiadók arra használták a fesztivál fő-színpadát és a körülötte lévő képernyőket, hogy megmutassák ezeket az egyelőre kiadatlan darabokat. A *Capcom* szamurájos kalandjának, az *Onimusha*-nak a fejlesztése szépen halad – a CG gyönyörű volt (talán egy kicsit komor, és, nos... barna), és a *PSM*-nek lehetősége nyílt arra, hogy megnézzen egy jelenetet a játékból; ebből kiderült, hogy a játékot a *Resi*-vel szinte megegyező módon lehet majd játszani. A *Dark Cloud*, a Sony szimulátor/ kalandja, amelynek megjelenése idén télen várható, szintén csinos, ahogy a játékos képes *Sim City*-stílusban fákat és vizesárkokat építeni a pályára, hogy aztán rögtön rájuk is tudjon közelíteni real-time 3D-ben. Elég csak jobban odafigyelni a fák lebegő leveleire, vagy a valósághű módon csillogó víztükörre. Sajnos nincs hírünk a Sony *Popolocrois*-járól, a *Splash Dive*-ról, a *The King And I*-ról, vagy a teljesen idióta arcade játékról, a *Den Sen Electric Wire*-ről sem. A többi megvizsgált játék között szerepelt az Imagineer által kiadásra kerülő *WildWild Racing* (egy off-road – szabad terepen folyó – autóverseny, amit a Rage fejleszt, és április 27-én jelenik meg), a *Sky Surfer* (az Idea Factory légdeszkás szimulációja, a megjelenés a PS2 megjelenéséről április 13-ára halasztva), a *Gradius III* és *IV*: Myth Of Resurrection a Konami-tól (gyönyörű CG-intró, és jól bevált *R-Type*-stílusú játékmenet, egyenesen a játékteremből, április 13-i megjelenéssel), és az *Armoured Core 2*, ami a From Software lövöldözős, és aminek várható az európai megjelenése is. Végül, de semmiképpen sem utolsósorban meg kell említeni a *L'arc En Ciel*-t, a Sony interaktív videoklippjét a népszerű J-Pop bandának. Nevetett a *PSM*, mikor a műsorvezetők úgy tettek, mintha az együttes ott állna a színpad szélén, csak arra várva, hogy berobbanhasson... ekkor inkább elmentünk sushi-t enni.



„Én? Nekem a *GT 2000* tetszett..."


„...nekünk inkább a *Ridge V*..."

„A *Type S*-ben végül mindenki vagy kipördült, vagy pedig a falba száguldott bele..." ▶ 036 oldal

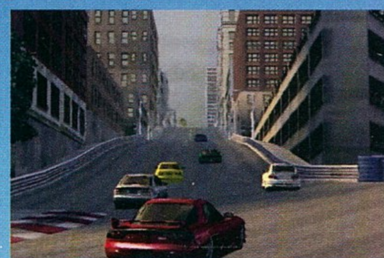








„A *GT2000* **effektjei** közül a leglenyűgözőbb a nap visszatükröződése volt. Hogy mi mit szóltunk hozzá? El kellett takarni a szemünket..."





ÉS A LEGJOBB CSAK MÉG JOBB LETT...

GRAN TURISMO 2000 (SCEI)

A tények: Ahogy a beharangozáskor olvashattuk: „Az igazi autószimulátor". És mennyire igaz... Bár a Fesztiválon bemutatott pályát már a Tokyo Game Show-n is megnéztük, a változások hihetetlen mértékűek voltak. A Mitsubitsi Pro-t vagy a Lancer Evolutiont GSR-t kiválasztva a beállítási képernyőn (itt egy kellemes kis MPEG2-s CG futott a háttérben, miközben a kiválasztott autó színét állítgattuk) a *PSM*-nek lehetősége nyílt Tokió utcáin fénysebességgel végigszáguldani, miközben a felfüggesztések valósághű módon reagáltak minden egyes kis mozdulatunkra, míg a kerekek füstöltek kézifékes forduló-próbálkozásaink után. A látvány szempontjából a *GT2000* egyszerűen lenyűgöző. A visszajátszásban egy tökéletesen modellezett hőeffektnek lehettünk tanúi, ahogy az autók egy kemény jobbkanyarból vágódtak ki, a karosszériák úgy verték vissza a napsugarakat, mintha folyékony tükröt öntöttek volna rájuk, míg az összes játék közbeni effekt is isteni volt, mikor a késő délutáni napfény úgy tükröződött a felhőkarcolók ablakain, hogy a *PSM* kénytelen volt a napszemüveg után nyúlni. Komolyan...

Kazunori Yamauchival, a *GT2000* szülőatyjával való beszélgetés közben, amit a Polyphony „főhadiszállásán" bonyolítottunk le, már további részletekre is fény derült. A *GT2000* azért késik, mert extra munkálatok váltak szükségessé a *Gran Turismo 2*-n, emellett egy arcade verzió is készül; a játék a Dual Shock 2 irányítóegység analóg gombjait használja majd. Várhatólag tartalmaz egy négyjátékos módost is, és nem csak a *Gran Turismo 2* PlayStation2-s változata lesz (várhatók új autómodellek és pályák, bár azért nem ezrével), plusz a *Gran Turismo 2000*-rel még bonusz játékok is érkeznek majd, olyan régebbi *Polyhony* darabok felújításai, mint az *Omega Boost*. Ja, emellett Kazunori-szan még egy másik, teljesen különböző PS2-s játékon is dolgozik.

Ahogy azt a bemutató konzolhoz való odajutás fél órája is bizonyította, a *Gran Turismo 2000* egyike volt a Fesztivál sztárjainak. Persze, még bőven akad rajta csiszolnivaló (mint a *Ridge V* esetében, itt is előfordult alkalmanként a pop-up, és ha őszinték akarunk lenni, ez egy régi *GT2* pálya volt), de miután kipróbáltuk, a bennünk megfogalmazódó üzenet világos volt és hangos: attól függetlenül, hogy ki mit ír róla, a *Gran Turismo* szenzációsan debütál majd az új konzolon. Ó, igen...

Az európai megjelenés esélyei: Nem lehet kérdéses! **110%**

Japán megjelenés: A *Gran Turismo 2000* reményeink szerint idén nyáron gördül a boltokba, előreláthatólag 5,800 Y-es áron. (13900 Ft)

További részletek a www.polyphony.co.jp címen



A *Kessen lányok* a PS2 bűvöletében



„Mit értetek az alatt, hogy ‚mögötted'?"

„A *Snowboard Super Cross* nagyon szép volt, csak a sebessége hagyott maga után némi kívánni valót" ▶ 037. oldal



A Koei kissé kiábrándító *Kessen*-jének nemes lovagjai

KESSEN

(Koei)

Szamurájos stratégia az ősi Japánból

A tények: Az egy évvel ezelőtti bejelentés óta cseppet sem romlott a grafikája a *Decisive Battle*-ként (Döntő Csata) fordított *Kessennek*; le is csaptunk rá, ahelyett, hogy csak a CV-intrót csodáltuk volna. Az eredmény? A *Risk* és a *Command&Conquer* találkozása némi szamurájos beütéssel. A seregedet *C&C* stílusban mozgathatod, hogy ezután izgatottan figyeld, ahogy a real-time csata körülötted dúl, néha beavatkozva embereid MI-irányította cselekedeteibe. Ezek után nézd meg a lélegzetelállító CV-jelenetet, ahogy a vörösbe és sárgába öltözött hadseregek (mindegyik több, mint 300 lovas-katonából áll) egymásnak esnek. Sajnos, hogy míg a *Kessen* a látvány tekintetében kétségtelenül bizonyít, a játék valahogy unalmasnak tűnik – és ezen nem sokat javít sem a szinte kizárólag japánok számára értékelhető kerettörténet, sem pedig a mozgatás-központú stratégiai jelleg. Arra legalább jó, hogy megbizonyosodjunk róla: a *C&C*-stílusú játékok PlayStation2-n is tovább élnek.

Az európai megjelenés esélyei: A kerettörténet és a környezet miatt valószínűtlen 15%

Japán megjelenés: Március 4-én, méghozzá DVD-ROM-on. Az ára 5,800 Y lesz (13900 Ft)

További részletek a www.koei.co.jp címen.

I.Q REMIX+

(SCEI)

Kockákkal kapcsolatos agytorna az intelligencia fejlesztésére

A tények: A három bizarr SCEI darab egyike, az *I.Q Remix+* egy logikai játék, amely ismerős lehet azoknak, akik annak idején a PS1-es *Kurushi* megszállottjai voltak. Ez a 3D-s fejtörő játék (az *I.Q Remix+*-ban szereplő *I.Q az Intelligence Cube*, intelligencia-kocka rövidítése) egy fiatalemberrel játszol, akinek a feladata az, hogy keresztüljusson egy kockákból felépített labirintuson, aminek a darabjai alkalmanként megindulnak felé. A megfelelő combo-kkal utat lehet nyitni a kockák között, míg a hibás kombináció visszaveti a játékost. Az Extra játékmódok között szerepel a Forbidden Wall (Tiltott Fal) és a Forbidden Maze (Tiltott Útvesztő), plusz egy kétjátékos opció, ami egyébként maga a teljes őrület. A játékos *Matrix*-stílusban neonzöld, real-time ban számolt körvonal-effektje, ahogy a labirintuson haladsz végig, és a techo-stílusú terep-elrendezés megmutatja, hogy ez egy izgalmakkal teli logikai darab a klubközönségnek, amit a villámgyorsan váltó kamera-látószögek és a stílusos effektek tesznek teljessé. Jól néz ki, jó is, csak tudnánk, hogy mit kell benne csinálni...

Az európai megjelenés esélyei: Minőségi játék, de kissé túlságosan japán 85%

Japán megjelenés: Március 23, CD-ROM, 5,800 Y-es áron. (13900 Ft)

További részletek a www.scei.co.jp címen



Az *I.Q Remix+* korai megfelelői a *Kurushi* és a *Kurushi Final* voltak



Na erre mit tudsz mondani?... A japánok vonatra szállnak a gyönyörű *A6* segítségével

A6

(ArtDink)

Nagyszerű grafikájú vonat/város-szimulátor, meglepő módon nem késik

A tények: Ahogy az alcíme elmondja, az ArtDink *A6* játéka egy „szimulációs program, vasút menedzsment, városfejlesztés". A japánok szimulációkkal kapcsolatos megszállottságát kihasználó *A6* egy városi vasúttársaság irányítását bízza rád, ahol a pályákat *Sim City*-stílusban kell kiviteleznéd. Válassz több, mint 40 típusú A-vonat közül, aztán közelíts rá a metropoliszodra (valós időben, gyönyörűen kidolgozott részletekkel), mielőtt beszállnál a vonatba, hogy első személyű nézetben próbáld ki. A Taito *De Go* sorozatától eltérő módon a PS2 lehetővé tette az ArtDink fejlesztőinek, hogy a játékba belevegyék a városépítést is, így áthelyezhetsz bármit a futballstadiontól kezdve a felhőkarcolókig, csak hogy kiélhesd vasutas vágyaidat. Az *A6* döbbenetesen jól nézett ki, és bár az európai megjelenés valószínűtlen, megmutatja, hogy a *Theme Park*-stílusú játékok tovább élnek majd a PS2-n

Az európai megjelenés esélyei: Meglehetősen valószínűtlen, tekintve, hogy... nos, a vonatozásról szól. 10%

Japán megjelenés: Az *A6* március 4-én jelenik meg, és 5,800 Y-es áron lesz kapható. (13900 Ft)

További részletek a www.artdink.co.jp címen

JIKKYOU WORLD SOCCER 2000

(Konami)

Nem, még egyszer, nem az új *ISS*. Olyasmi...

A tények: Valószínűleg a Fesztivál egyik nagy csalódása. Míg a *Jikkyou World Soccer 2000* valóban egy új *ISS*, mégsem az *ISS*. Magyarázat: a Konami két *ISS* csapatot alkalmaz, az egyik készíti a *Winning Eleven Soccer*-t (amelyik a PS1-en *ISS* Pro néven fut), a másik pedig a *Jikkyou World Soccer*-t (Amelyik az N64 *ISS Pro*-ja lett). Sajnos, miután fél órán keresztül játszottuk a Japán-Brazília mérkőzést, rá kellett ébrednünk, hogy a gyengébbik, N64-es verziót ültették át PS2-re, amiben az N64-es verzió olyan kiválóságai tapasztalhatók, mint a lehetetlen kameraállások, túl magas játékosok, durva motion capture, és nehézkes, *Actua*-szerű irányítás. Igen, gyors volt és folyamatos, de anélkül az *ISS*-varázs nélkül, amit imádunk. Annak ellenére, hogy a fesztiválon nem mutatkozott, az EA *FIFA 2000*-éről azt rebesgetik, hogy lélegzetelállító visszatérés, és hogyha a Konami ehhez az *ISS*-hez ragaszkodik, akkor az európai rajongók kénytelenek lesznek csapatot váltani. Azért majd időben szólunk...

Az európai megjelenés esélyei: Valószínűleg/reméljük, hogy a *The Winning Eleven*-t kapjuk 88%

Japán megjelenés: Tavasszal

További részletek a www.polyphony.co.jp címen



Egy gyönyörű játék. Vagy talán mégsem?

ÉS A TÖBBIEK...

A JÁTÉKOK, AMIK BIZTOSAN NEM ÉRKEZNEK MEG EURÓPÁBA...

Míg a PlayStaion Festival 2000 lehetőséget nyújtott a *PSM*-nek, hogy játsszon azokkal a játékokkal, amik nagy valószínűséggel Európában is megjelennek, arra is volt lehetőségünk, hogy játsszunk – vagy legalábbis megpróbáljunk játszani – az európai szokások közé nem illő darabokkal. A Konami baseballjának, a *Jokkyou Pawafuru Pro Baseball 7*-nek az esetében ez szégyen, hiszen a játék zseniális volt. Ami a *Golf Paradise* kapcsolata az *Actua Golffal*, az a *JPPB7*-é a *Geikuukan pro Baseball*-lal: egy valósághűségre igen keveset adó, de annál játszhatóbb program. Míg az élvezhetőséget meg sem közelítik, az *EX Billiards* (Takara) és az Ask *Biliiard Master2*-je billiárd-szimulátorok, amik, bár aligha forradalmasítják a játékipart, de a szép grafika mellett még lenyűgöző fizikai „tudással" is rendelkeznek, még ha a sörözést nem is tudják szimulálni...

Ez hasonlóképpen elmondható az Astroll billiárd-játékáról, az *American Arcade*-ról is – ez egy olyan darab, amely az unalmas, ötvenes évekbeli asztalok szerepeltetését választotta a király kilencvenesneké helyett. Hát, ez van.

És ezután? Ezután jött az a magas oktánszámú, adrenalin-bomba, agytornász videojáték-élmény, amelyet Mah jong néven is ismernek. Legnagyobb rémületünkre a fesztivál rendezői a szigorú ÖTÖS szám mellett döntöttek - ennyi mah jong szerepelt a rendezvényen - *Kanoki Shogi IV* (ASCII) , *Morita Shogi* (Yuki), *Shin Shin Shangokomousou* (Koei), *Mahjong Takai III* (Koei), és a *Mahjong Yarose* (Konami). Valamelyik őrülten animált játékosokat szerepeltetett, volt, amelyikben kaland-elem is volt, egy másikban az évszakok változtak, míg egy újabb a beállítási lehetőségek ezrével kápráztatta (volna) el a nagyérdeműt. Mindegyikben voltak kis lapocskák, és senki nem játszott velük.



PS2 billiárd vagy a *GT2000*? Csak rajtad múlik...

Japán igazgatók tárgyalása a Nikkei-ről

Ne aggódj, egyet hoztunk neked is...

„Bond egészséges mennyiségben gyakoroltatja majd kedvenc Walther PPK-dat" ▶ 038. oldal

MI A MÁTRIX?

NOS, AZ A DVD-FILM, AMI A FESZTIVÁLON KERÜLT BEMUTATÁSRA

A fesztivál-csarnok baloldali sarkában volt tapasztalható annak az eredménye, hogy a Sony összefogott a Warner Home Video-val – így be tudták mutatni a PlayStation 2 DVD-lejátszási képességeit. Az eredmény? Jó, még ha nem is észbontóan. A joypad segítségével a képernyőre felhozott felhasználói felület használatával, ahol a különböző gombok egy DVD távirányító funkcióit voltak hivatottak helyettesíteni, a lejátszástól az info-kérésig. Bár a betűk japán kanji-írás jelek voltak, a felület könynyen kezelhetőnek tűnt.

A képminőség jó volt, még ha a csúcsminőségű DVD-lejátszókét nem is érte el, emellett néha darabos volt, vagy belassult. Ez azért nem ért meglepetésként a *PSM*-et, (végül is a PlayStation2 legelső sorban egy játékkonzol), de nem tudtunk változtatni az enyhe kiábrándultságon. Talán mindenek az oka maga a kiválasztott film volt, de akárhogy is, a PlayStation2-ről a fesztivál végére már lehetett tudni, hogy egy átlagosnál jobb minőségű DVD-lejátszó, amelynek az ára azért az elérhető kategóriába tartozik. A DVD.funkciók is csúcsminőségűek voltak – a konzol tartalmazza a több nyelv, a több nézőpont, a több történetes és a korhatár funkciókat; emellett még található rajta optikai és egy Dolby NR Digital digitális kimenet, DTS digitális jel és teljes Surround Sound-támogatás. Mindezek mellett a *PSM* a végső értékelés előtt még megvárja a konzol PAL verzióját – és a Sony nemrég bejelentett PlayStation2-s DVD-távirányítóját.

Tehát hogyan is játszod le a PS2-n a DVD filmeket? Az európai PAL verzió ebben is eltérhet a japántól, de a nagyszínpadon a „PlayStation2 Bekapcsolása" bemutatóból azért levonhattunk következtetéseket. A műsorvezető betöltött egy felhasználói segédprogramokat tartalmazó lemezt (ez az ún. Utility Disk, és alaphelyzetben jár konzolhoz), és felmásolta a DVD-illesztőprogramot egy memóriakártyára. A *PSM*-nek úgy tűnt, hogy ezt a kártyát minden alkalommal be kell helyezned a konzolba, ahányszor csak filmet szeretnél rajta nézni (kiválasztva ezt a menüpontot a PS2 zseniális új felhasználói felületén). Kicsit körülményes, az biztos, de még mindig olcsóbb, mint venni egy külön DVD-lejátszót. ■

Utálod a golfot? Akkor próbáld ki a japán árnybábjátékot, ami minijátékként szerepel a programban

GOLF PARADISE

(T&E Soft)

Teljesen aranyos játék – csak fanatikusoknak.

A tények: A fesztivál egyik nagy durranása volt az *Everybody's Golf PS2*-s átirata, amely a rajzfilmszerű karaktereket (rózsaszín hajú tini-bálványok, egy sportos Tiger Woods klón, és egy Hui Kukei névre hallgató kövér srác) összetett hátérrel és imádnivaló játékmenettel kombinálja. A PS2-s MultiTap2-nek köszönhetően lehetőség nyílt a négyjátékos osztott képernyős bajnokságokra is. A szokásos lendítő-sávot használva tudtuk a hamvas Natsumi Arisaka-t irányítani, és átlőni a labdát egy cseresznyefán, mielőtt végül sikerült volna betenni a lukba, az egyszerű, de hatékony négyzethálós célzórendszer segítségével. A *PSM*-nek tetszett, a tömegek imádták, úgyhogy remélhetőleg te is játszhatsz vele szeptembertől kezdve.

Az európai megjelenés esélyei: Az előzőleg elmaradt európai siker ellenére reméljük. 85%

Japán megjelenés: Március 23-án, DC-Rom-on, 5,800 Y-es áron (13900 Ft)

További részletek a www.tes.co.jp címen

DRIVING EMOTION TYPE-S

(Square)

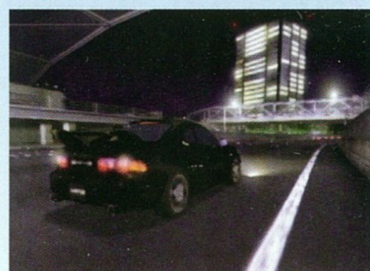
Csak elszánt játékosoknak

A tények: A Square? Versenyzős játékot? Mi az ördögért ad ki egy RPG-centrikus cég egy versenyjátékot a *Ridge Racer V* és a *Gran Turismo 2000* ellen? Nos a PlayStation fesztiválon kiderült, hogy ennek ellenére szép munkát végeztek. Az „ultra-realisztikus autószimulátor"-ként beharangozott program kezelése még a *TOCA*-nál is nehézkesebbé tette a vezetést. Mindenki , aki játszott vele, vagy kipördült, vagy egy falnak ütközött. Ennek ellenére a játékban rengeteg, a való életben is megtalálható jármű szerepel, mint a *GT*-kedvenc Nissan Fave, a Subaru karcsú Imprezája, valamint az Alfa Romeo, a BMW, a Ferrari, a Honda, a Porsche és a Toyota modelljei. Az egyedülálló belső kamera (a kocsik belseje, valamint a sofőr keze is látszik) lenyűgöző plusz, a szélvédő belsején tapasztalható fényeffektekkel, és a valósághű műszerfallal. A játék közbeni látvány, akárcsak az autók, hihetetlen részletességű volt, bár a grafikai engine tartalmazott egy olyan motion blur (gyors mozgások elmosása) effektet, ami szegény *S-Type*-ot a dobogó harmadik helyére dobta vissza a *GT2000* és a *Ridge V PS2*-s verzióival való összehasonlításban. Ha az irányítást feljavítják, még sokan beleszerethetnek, aszondjuk...

Az európai megjelenés esélyei: Az amerikai megjelenést már bejelentették. Tekintve a *Square* európai kapcsolatait, nagy az esélye 90%

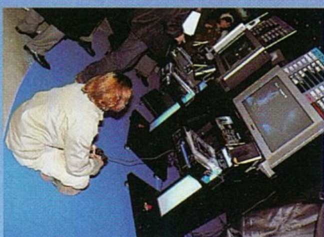
Japán megjelenés: Március 16-án, CD-ROM-on, 5,800Y lesz az ára. (13900 Ft)

További részletek a www.square.co.jp és a www.escape.co.jp címen



A nehezen kezelhető *Driving Emotion* vezetés közben maga a megtestesült frusztráció


Ken Kutaragi elkápráztatja a tömegeket...


„A lábaim! Nem érzem őket! Segítség! Stb!"

„A Detektor Napszemüveg biztosítja Bondnak az elengedhetetlen röntgensugaras trükköt..." ▶ 040. oldal

BE ON EDGE

(SCEI)

Meglepetés-show a rajzfilmes kamera-szimulátornak

A tények: Újabb őrület a *Sony*-tól. A Gonzo által fejlesztett *Be On Edge* egy animált TV-s játék, amiben szerkesztened és filmezned kell egy MTV-stílusú rajzfilmes/zenei show-t a BBB Televíziónak. A helyszínek, szereplők és e kameraszögek változtatásához a zenéhez illő gomb combo-kat kell lenyomnod, *PaRappa* stílusban – használd a *X*-t a közelítéshez, a *O*-t a kameraváltáshoz, stb. stb. – és a felhasználói felület egy „Élő adás" nevű visszajátszási jelenetében a játék értékeli a teljesítményedet. A stáb különböző formájú és színű macskákból áll össze, ahogy egyre több pályát játszol végig – a *PSM*-nek sikerült elócsalnia egy „A Kód Neve: 777" című autós-üldözéses jelenetet, ami tulajdonképpen egy James Bond sztori volt (persze macskákkal). A rajzfilmszerű grafika biztosítja, hogy a játék nagy sikerre számíthat a manga-őrült japánok között, de azt is mutatja, hogy a PS2 technológiája újításra buzdítja majd a fejlesztőket is.

Az európai megjelenés esélyei: Nem volna rossz, de talán ez a játék is csak egy adott kultúrában lehet sikeres 65%

Japán megjelenés: Idén nyáron, 5,800Y körül lesz az ára. (13900 Ft)

További részletek a www.scei.co.jp címen




Rajzfilm-kavalkád – nos, ez a *Be On Edge*. Te vagy a rendező, a macska a sztár, a *PaRappa* a ráhatás, a fejem meg megfájdult...

SNOWBOARD SUPERCROSS

(EA Square)

Laza cuccok, szleng, deszkák, stb.stb.

A tények: A *Snowboard Supercross* csalódás volt. A karakterek ugyan hihetetlenül részletesek voltak, a vizuális effektekre egy szavunk sem lehetett (3D-s hóesés, stb.) és opciók egész tárházából lehet válogatni (van egy Adrenaline Meter – adrenalinmérő sáv a képernyőn -, hogy fokozza mutatványaid nyaktörő voltát, valamint szürreális pályákra is eljuthatsz – például egy jéghegy közepén található félcső). Az igazság azonban az, hogy észbontó lassú volt. Az alacsony frame rate (képfrissítés sebessége) azt jelentette, hogy a pályák lelassultak, az animációk darabossá váltak, és annak ellenére, hogy a snowboard igazi csábereje a hajmeresztő sebességben rejlik, ez a program kiérdemelte a fesztivál leglassabb játéka címet – a mah jong játékokat is beleértve... A *PSM* a *FIFA* és a *Medal Of Honour PS2*-s verziójára vágyott. A *PSM* ezzel szemben egy szép grafikájú, körülbelül teknősbéka-sebességet nyújtó snowboard-os csodához jutott hozzá.

Az európai megjelenés esélyei: Nagy rá az esély 93%

Japán megjelenés: Március 30-án, CD-ROM-on, 6,800Y lesz az ára. (16300 Ft)

További részletek a www.ea.com címen


Szépnek ugyan szép, de csúnyán mozog. A *PSM* most már sebességre vágyik...

JAPÁN NEM ELÉG

NOS, JAPÁN TEHÁT ÍGY REAGÁLT A PS2-RE. A NYUGATON MI VÁRHATÓ? MEGLÁTJUK...

NEMSOKÁRA KÖVETKEZIK...

A JÖVŐ PS2-JÁTÉKAI

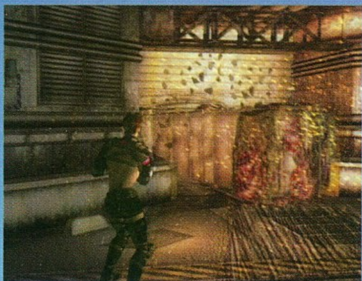
Míg a legtöbb kiadó a fesztivált arra használt, hogy megmutassa, mi kerül hamarosan a polcokra, néhányan a nagyszínpadon abba is bepillantást engedtek, hogy mi várható a jövőben. A fantáziadúsan elnevezett „Készülő PlayStation2 Software-ek" névre keresztelt eseményen a japán Sony, a Capcom és a Tecmo bejelentették most készülő játékaikat.

Az újonc Deep Space fejlesztőgárda (amely a *Ghosts&Goblins*, a *Tombi* és az eredeti *Biohazard* exkészítőiből verbuválódott) által a Sony-nak íródó *Extermination* egy harmadik személyű kaland, ami olyasmi, mintha a *Syphon Filter*t és a *Resident Evil*t kereszteznénk. Az ex-*Biohazard* fejlesztő, TokuroFujiwara által „pánik-akció" játékként leírt darab előzetesében egy titkosügynök küzdötte magát keresztül a vegyi hulladékon. Rátalál egy földalatti laboratóriumra, tele radioaktív hulladékot tartalmazó hordókkal, és, ahogy az kiderül, genetikailag manipulált mutánsokkal. Gyönyörű robbanások, szörnyek, és sok, sok hasonló élvezet vár még bátor hősünkre. Talán a Tecmo bejelentése még örvendetesebb volt, miszerint 2D-s verekedős játékukat, a *Dead or Alive2*-t átírják PS2-re. Míg az eredeti játékról többet írtak a pneumatikus mellek, mint a villámgyors mozgások okán, az új példány úgy tűnik még a *Tekken Tag*-et is megszorongathatja. A stílusosan elnevezett Team Ninja fejlesztőcsapat gondozásában készülő *Dead or Alive 2* hihetetlen, 60 fps-es sebességgel tép majd, és a harcosok csonttörő támadásai között olyanok is szerepelnek majd, mint az ellenfél egy hídról vagy sziklából történő lehajítása, sőt, az utánaugrás lehetősége is (ami a Dreamcast verzióból bizony kimaradt), és ez elfeledtei majd a játékosokkal a hosszas töltögetéseket. A hátterek – részletesen modellezett templomok, városképek, hegycsúcsok - ugyanolyan gazdagon kidolgozottak lesznek, mint a karakterek. Ehhez még hozzájönnek a Tag módok, a MultiTap2 kompatibilitás (hello, Négyjátékos Mód!), a combok sokasága, és a *DOA2*-t máris boldogan üdvözöljük a megjelenésre váró játékok között. Többet majd a kiadása után, ami március 30-án várható, 6,800 Y-es áron. (16300 Ft)

Végül a Capcom sem tétlenkedett a PS2-re. A szamurájos kalandjáték, az *Onimusha* mellett a *Maximo*-n (a *Ghosts&Goblins 3D*-s verziója, amiről már láthattunk varázsló- és troll-animációkat), a *GunGriffon Blaze*-n (egy meches lövöldözős darab, ahol robotok és tankok esnek egymásnak), és a *Slipheed*-en (egy GameArts által fejlesztett *StarWars*-szerű mélyűri lövöldözős, gyönyörű CG animációkkal) dolgozik.

Ja, majdnem elfelejtettük... a bemutató végén kivetítettek egy szót a képernyőre, Egy szót, vérvörös betűkkel és fekete háttérrel. Egy szót, amitől az egész tömeg lázba jött. Nem mutattak képeket, nem közöltek részleteket, de tekintve, hogy az a szó a *Biohazard* volt, érthető a reakciójuk... ■




Felülről lefelé... A csúcs *Dead or Alive 2*, a gonosz *Onimusha*, és a *Maximo*






A Sony gondozásában nemsokára megjelenő játék neve *Extermination*, stílusa „pánik-akció"

PS2

Én elmondanám, de… Maradjunk inkább csak annyiban, hogy van még egypár meglepetésünk a kabátujjunkban!" ▶ 040.old

Kiadó: EA
Fejlesztő: In-house
Hely: USA
Megjelenés: 2000 ősz
Formátum: PlayStation2

PS2000 Jelentés

Szöveg: **Zy Nicholson** Fotók: **Kobal Collection**

THE WORLD IS NOT ENOUGH

AZ LEGELSŐ PS2-RE VÁRHATÓ NYUGATI JÁTÉKOK EGYIKE TALÁN AMERIKÁBÓL SZÁRMAZIK, A TARTALMA AZONBAN TŐSGYÖKERES ANGOL. KÉREM, FIGYELJEN JÓL, 007-ES...

Hányszor fordult elő, hogy miközben egy játékkal játszottál, azt gondoltad: „Ha most ez valóságos helyzet volna, ellőhetném azt a kötelet, és az egész cucc lezuhanna..."? Vagy mi a helyzet azzal a másik frusztráló gondolattal: „Mi a fenéért nem markolhatom fel azt a tárgyat az asztalról, hogy úgy használjam, ahogy akarom!?" Szerencsére az, hogy mindenki szabadon cselekedhessen a játékokban, pontosan az, amire a *The World Is Not Enough* készítői is gondoltak.

A cinikusok első pillantásra persze gúnyolódni kezdhetnek. Valóban, az ötlet nem új, a nemrég megjelent kémkedős játékon alapszik, amiben a 007-es ügynök megmenti a világot az ős-gonoszoktól, a nukleáris terrorizmustól, és a túl drága négycsillagos szállodáktól. Ami azonban meglepetésként érhet mindenkit, az maga a project készítőcsapatának puszta célja, és az, hogy nem a biztos pénzkereséshez vezető könnyű utat választották. Az MGM ‘Tomorrow Never Dies-a után ez a PS2-s termék visszaállíthatja a hited a mozifilm-licencekben.

Mert végül is James Bondról, az utolérhetetlen szuperkémről beszélünk; ő az az ember, akivé gyerekkorában mindenki szeretett volna válni, de a videojátékok mégsem bántak vele igazságosan. Mindig a fizikai állóképességre, a hi-tech fegyverzetre, és a hatástalan támadók tömegére koncentrálva – figyelmen kívül hagyva, hogy mindig gyors észjárásával jut ki élve a legkétségbeejtőbb helyzetekből is, amelyeknek a filmek legemlékezetesebb pillanataiban lehettünk tanúi. Az ilyesfajta interaktivitást elérve a *TWINE* készítői úgy vélik, hogy nem csak a játékos nagyobb szabadságát garantálják a problémák több módon való megoldásához, hanem jónéhány moziszerű, ámde mégis játszható jelenetet is, igazi James Bond szellemben.



Több, mint tíz pályát ígérnek, ezek mellett sielős, orvlövész- és versenyzős al-pályákat.

“A Bond filmek egyik legnagyszerűbb jellemzője az, hogy a 007-es milyen hihetetlen módon képes a környezetét felhasználva megszökni, vagy célokat elérni” – magyarázza Randy Breen, az EA USA-beli csapatának kreatív igazgatója – “Nagyon élvezzük, hogy egy olyan világot hozunk létre, amelyben megtalálható ez a fajta dinamizmus. A játékosnak több mód áll majd rendelkezésére, hogy ugyanazt a célt elérje, de lesz egy igazi 007-es módszer is, amelynek a kimagaslik a többié közül – nagyon..."

A lopakodós játékok és a 3D kalandok tulajdonságát egyesítő *TWINE* az első személyű lövöldözős játékokat új magasságokba emeli; nem egy akadálypálya, lőtér, vagy Quake-stílusú gyilkolászósdi – a küldetések végrehajtásához ugyanúgy szükség lehet ellenséges létesítménybe való beszivárgásokra, mint rosszindulatú fűrészpengék elkerülésére, vagy riasztórendszerek semlegesítésére azért, hogy információkat szerezz. Arra persze még mindig számíthatsz, hogy kedves Walther PPK-d nem rozsdásodik be. Megkapod a küldetést, mellé némi segédletet, a többi pedig kizárólag rajtad múlik.

Egy ilyen valósághű világ elkészíthetősége lakóinak viselkedésétől is függ. A csapat úgy véli, hogy a PlayStation 2 képes lesz hihetetlenül természetes karakter-animációra. Például ha csak egy autó mellett várakozó testőrt figyelsz meg, látni fogod, amint nyújtogatja a lábait, kisimítja a dzsekijét, esetleg alkalmanként ásít egyet. "Az animációktól tűnik majd igazinak" – folytatja Breen – "Ha a küldetésedhez szükséges az, hogy elhaladj mellette észrevétlenül, és tudod, hogyha meglát, megöl, akkor a feszültséget nagyban növeli az, ha a figyelmesnek, ébernek tűnik." Azonban ha a testőr, amint megpillantja Bondot, nekirohan egy falnak, ennek az illúziónak lőttek. ▶



A *TWINE* előreláthatólag rengeteget hasznosít majd a lopakodós műfaj összetevőiből.



A csapat hisz abban, hogy ha valami hülyeségnek látszik, akkor az hülyeség is. A tisztességes mesterséges intelligencia elengedhetetlen a valósághűség megalapozásához, és az annyit jelent, hogy el kell érni, hogy az ellenségek a szituációnak megfelelően viselkedjenek. "Tökéletes példa erre az őr, aki nem ismeri fel Bondot az álcája miatt, de gyanút fog, ha pontosan az elvárásaival ellentétesen cselekszik." – fejtegeti Breen – "A készenléti szintek az egyik mód arra, hogy a játékos valójában kémnek érezze magát. Az, hogy lehetővé tesszük, hogy a karaktereknek különböző MI-szintjük legyen, életre kelti majd Bondot."

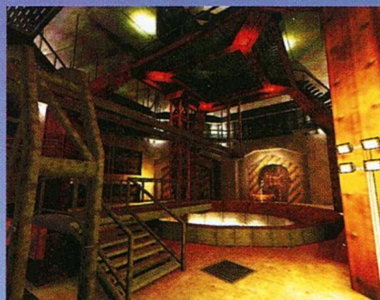
Az ötlet azon alapszik, hogy minden szereplő számos végrehajtandó feladatot kap, és ezek a szituáció változásával módosulnak. Ha például leszedsz egy őrszemet távolról, a másik, aki éppen befordul a sarkon, talán nem vesz észre téged, de rögtön sokkal éberebb lesz, mivel észreveszi a társát ért sérülést. Ezután elhagyja majd az őrhelyét, hogy végrehajtsa az új készenléti állapotának megfelelő feladatokat – bekapcsoljon egy riasztót, fedezéket keressen, vagy elkezdje átfésülni a terepet érted; a lényeg az, hogy mindegyik megfelel majd annak, hogy mennyit tud az adott szituációban.

Osonás

A lopakodós játékstílus nagy berobbanásának és fejlődésének lehettünk tanúi az utóbbi tizennyolc hónap során, és a *TWINE* előreláthatólag nem keveset hasznosít majd a műfaj összetevőiből. "James Bond egy kém!" – emlékeztet minket Breen – "Sok helyen lopakodnia kell majd, nem harcolnia. Ezt fogjuk használni, hogy a játékosban a hatalom és mindentudás érzetét keltsük."

Az EA In-house fejlesztőcsapatának BMW-s képeit, a csőben közlekedő szervizfelvonót, és a tűzfegyverek már-már egészségtelenül széles tárházát tekintve – a hangtompítós pisztolyoktól a rohampuskáig minden – már most elmondható a játékról, hogy a filmben megtalálható összes eszközt használhatjuk majd benne. Bár a fiúk vonakodtak pontos részletekkel szolgálni ebben a korai fejlesztési szakaszban, Breen megnyugtató ígéretet tett a technika megszállottainak:

„Eszközök, eszközök, eszközök. Várható, hogy az eszközök és a Q-Gárda fontos szerephez jutnak a *TWINE*-ban. Bond egy csomó jó cuccot kap majd, amihez szüksége is lesz, ha le akarja győzni az akadályokat. Személy szerint én elmondanék többet is, de nálunk kötelezően nagy az adatbiztonság. (suttogva) Maradjunk inkább csak annyiban, hogy van még egypár meglepetésünk a kabátujjunkban."



Ez még a korai szakasz, úgyhogy a rosszfiúk egyelőre hiányoznak...

A *PSM* riportere ugyan bekukkantott a szóban forgó kabátujj belsejébe, de nem talált sem mágneses nyomkövető egységeket, sem csuklóra csatolható tűvető fegyvereket; ettől eltekintve bármelyik eszköz a filmből hasznos lehet egy játékkörnyezetben. Vegyük például a Detektor Napszemüveget – amellett, hogy biztosítja Bondnak az elengedhetetlen röntgensugaras trükköt a kaszinókban, a felfejlesztett lencsék segítségével felfedezheti a hónaljtokokban rejlő pisztolyokat, így kiderítve, melyik az a vendég, amelyikre oda kell figyelni...

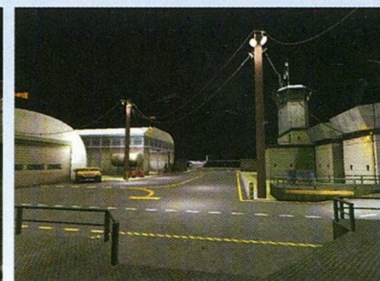
A *TWINE* egy másik jellemzője, hogy – legalábbis abból, amit eddig láttunk belőle – a szintek hatalmasak, és tele részletekkel. Ennek a játékvilágnak a megvalósításához a csapat egy váratlan mozdulattal megszerezte az *id Software* döbbenetesen jó *Quake III* engine-jének licenszét. Tekintve, hogy az *Electronic Arts* mindig is saját, belső szakértőgárdáira támaszkodott, ez a megjósolhatatlan lépés sokakat meglepett a játékiparban; a döntésnek azonban komoly okai vannak. Breen véleménye szerint: "Minek harcolj a győztessel? Azzal, hogy a *Quake III*-t használjuk, az elérhető legkomolyabb technológiához jutottunk hozzá."

Az *id Software* csúcsszínvonalú PC-s programjának minősége vitathatatlan, és ez a szerződés biztosítja, hogy az *EA* lesz az első cég, aki ezt PS2-re átviszi. Másik könnyebbség, hogy a programozás jókora része már elkészült, így a programozók ezen feladatok helyett a játékra koncentrálhatnak. „Az *id Software*-rel való összefogás által sokkal inkább képesek leszünk a játék tartalmára koncentrálni, és nem kell a technikai megoldásokra vesztegetni az időnket."

Földrengés

Természetesen a *Quake III* engine-jének használata nem azt jelenti, hogy a játék olyan lesz, mint a *Quake III*. A gyökeresen más stílusú lövöldözős játékot elkészíteni vágyó fejlesztők már dolgoznak a saját mesterséges







Az egzotikus helyszínek elengedhetetlenek. Amennyire tudjuk, a *TWINE*-ban szerepel majd a Kaukázusi Hegység, Isztanbul, Baku, és ez a repülőtér.



„Azzal, hogy a *Quake III* engine-jét használjuk, az elérhető legkomolyabb technológiához jutottunk hozzá."

intelligencia-kódjukon. A mozifilm története nyilvánvalóan a meghatározó tényező a pályák tekintetében, de mikor lehet ettől eltérni, hogy javítsák a játszhatóságot?

„Legelőször is szeretnénk az alapvető Bond-elemeket belevinni a játékba – okos akciók, trükkös cuccok, egzotikus helyszínek, gyönyörű nők, és szexis autók." – jelentei ki Breen – „Ezt szem előtt tartva arra koncentráltunk, hogy a történet kulcsfontosságú pontjait megőrizzük, és ezek köré építsük a játékokra inkább jellemző tevékenységeket és élményeket."

Erre kiváló példa az a jelenet, mikor Renard emberei meggyilkolják a munkásokat az olajvezeték egy elhagyatott pontján, és egy nukleáris töltetet helyeznek el benne. Bond és Christmas Jones ekkor odarepülnek a helyszínre, hogy hatástalanítsák a bombát.

„Úgy döntöttünk, hogy a játékban meghagyjuk a bomba hatástalanítását, mert ez a történet egy alapvetően szükséges része – azonban a vezetékhez még hozzáadtunk egy egész létesítményt" – magyarázza Breen – „Ez kiterjesztett környezetett biztosított számunkra a cselekményhez és a felfedezés lehetőségéhez, amellett, hogy a filmtől egyetlen fontosabb részletében sem tér el."

Azok kedvéért, akik esetleg nem látták a filmet, el kell mondanunk, hogy a *TWINE* cselekménye kissé nyakatekertebb, mint egy átlagos Bond-filmé. „Megpróbáltuk beépíteni a játékba a kulcsfontosságú eseményeket, hogy nagyjából követni tudjuk a *The World Is Not Enough* cselekményvonalát." – helyesel Breen – „Ennek ellenére a játékban küldetések szerepelnek, és emiatt valóban csak a legfontosabb helyszínekre és eseményekre koncentrálhattunk. A kisebb jeleneteket el kellett hagynunk, és ennek az oka nagyon egyszerű – egyszerűen nem renderelhetsz le mindent – vagy ha ez mégis lehetséges volna, nem hozhatsz létre játékbeli eseményt a film összes jelenetére."







A fegyverőrültek örvendhetnek: Bond PK99-e, egy BGK-74-es rohampuska (gránátvetővel), és egy AR-36-os rohampuska már biztosan szerepelnek a játékban.

Dupla csavar

Bár a küldetés kezdetben egyszerűnek tűnhet, a *TWINE* bármelyik pillanatában fordulhat a kocka, hogy aztán váratlan problémákkal kerülj szembe; ez néha csupán a rögtönzött fejtörők miatt fordul elő, de néha elengedhetetlen a történet egységességének szempontjából. Breen példaként felhozza a robbanós jelenetet a filmből: „Kazahsztánban Bond meg akarja akadályozni a rosszfiúkat abban, hogy ellopják a bombát. Persze ELLOPJÁK – ez szükséges ahhoz, hogy a történet folytatódhasson! A játékban nem adhatunk olyan feladatot a játékosnak, amit nem hajthat végre, tehát a lopás megakadályozása így nem is szerepelhet a küldetések között."

Mivel a *TWINE* az első PS2-re íródó nyugati játék, a *PSM* égett a vágytól, hogy kifaggassa a fejlesztőket az új Sony konzollal kapcsolatos tapasztalataikról. Milyen a PS2-re való programozás a PlayStation-ös fejlesztéssel összehasonlítva?

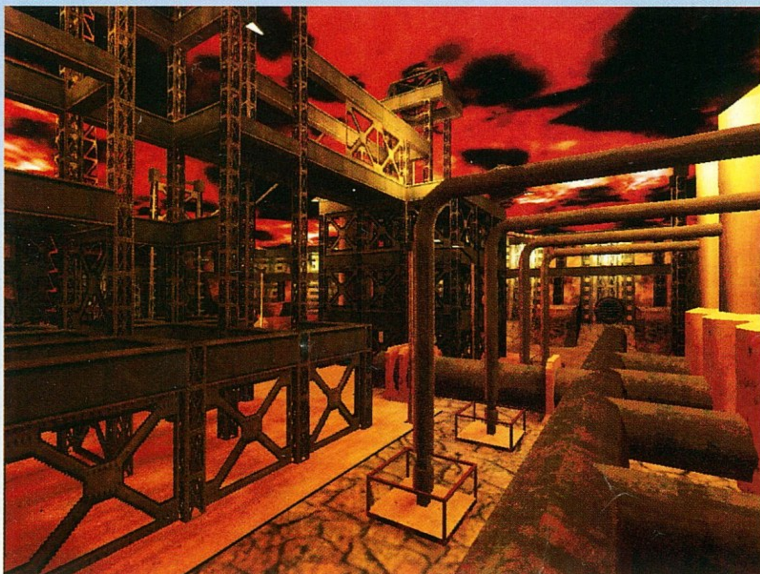
„Nos, először is használhatjuk a *Quake III* programot, és így több poligont renderelhetünk, mint a PC. A szereplők részletességére és viselkedésére is nagyobb figyelmet fordíthatunk, mint eddig. A PS2 olyan lehetőségeket rejt, hogy nem az korlátoz minket, mire vagyunk képesek, hanem az, hogy mennyi időnk van rá."

A részletek még homályosak, de annyi bizonyos, hogy a csapat a DualShock precíziós irányítási lehetősége mellett tette le a voksot, a pontos célzás érdekében. Van még egy osztott képernyős, négyjátékos mód is, de mi a helyzet az Internetes játékkal? Breen elismeri, hogy még sok kísérletezésre és próbálkozásra van szükség, mielőtt a konzol teljes képességeit megismerik. „Az egyik fő célunk a többjátékos mód; még nekünk is fel kell fedeznünk a PS2 képességeit."

Nincs mód azonban arra, hogy elkerüljük az utolsó, nagy kérdést. Valóban elkerülhetetlen, hogy bármelyik első személyű Bond játék összehasonlításra kerüljön az N64-es *GoldenEye*-jal. Ez igazságos?

Breen erre így reagál: „Igazságos? Az élet nem igazságos. A *GoldenEye*-ban sokminden nagyon a helyén van; természetesen ezeket a dolgokat, illetve egyéb első személyű játékokból szerzett tapasztalatainkat mind figyelembe vettük. Ez egyelőre új stílus a konzolosoknak, és mi jól ismerjük. Csapatunkban sok legendás pályaszerkesztő van, akik az első személyű játékokra szakosodtak; mi számítunk rájuk abban, hogy segítségükkel a *TWINE* legalább olyan jó lesz, mint a *GoldenEye*." Bátor kijelentés, a csapat azonban elég magabiztosnak látszik ahhoz, hogy megvalósítsa.

A világszerte ismert főszereplővel és egy ilyen szintű akciófilmmel a háta mögött, amit – mint ahogy azt már a cikkben említettük – a fejlesztők életre keltettek, a *The World Is Not Enough* már most úgy fest, mint az a Bond játék, amire vártunk. ■



Bond szövetségesei között megtalálható lesz Christmas Jones, Q, M, és az újonc, R is (akit egyébkény John Cleese alakít)



PLATINALEMEZEK

EZEKET A JÁTÉKOKAT MÉG A MÁLTAI SZERETETSZOLGÁLAT SEM ADNÁ ODA ENNYI PÉNZÉRT, DE ÚGY TŰNIK, HOGY MR. PLATINA CSÚCSSZÍNVONALÚ JÁTÉKOKAT AKAR ELADNI POTOM ÖSZEGÉRT!

Ridge Racer Type 4



Nincs jobb megismerkedési lehetőséged az arcade stílussal, mint a *Namco* negyedik *Ridge* játéka PlayStationre.

Az eredeti *Ridge Racer* állva hagyta a konkurenciát a zseniális grafikával és az utolérhetetlen megvilágításokkal. A *Type 4* egyfajta visszatérés a játéktermi játékokhoz, a neon külsővel és a kiválóan megtervezett kocsikkal. Elég a puszta sebesség, ahogy a pályák elsuhannak melletted, hogy elálljon a lélegzeted; ehhez hozzájönnek még a valaha megtervezett leghajmeresztőbb hajtűkanyarok.

PW

KIADÓ
SCEE



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS — AKKOR... 9/10

...ÉS MANAPSÁG A *GT* ördögien jó arcade teremtménye. Adrenalinnal teli.

9 A TÍZBŐL

A Bug's Life



Emlékszel még arra az időre, mikor a gyerekjátékok végre filmekben is elkezdtek szerepelni? Nos, ez gyorsan visszaütött, és így lehetséges, hogy a PlayStationödet ez a játék fertőzi meg...

Láthatóan megfeledkezve arról, hogy a 3D kalandok a felfedezésről és felderítésről szólnak, ezt a szánalmas próbálkozást gyenge platformozás és unalmas harcok jellemzik. Vannak benne jó ötletek, de alapjában véve egy ismétlődő és fárasztó játék.

PW

KIADÓ
SCEE



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS — AKKOR... 5/10

...ÉS MANAPSÁG Gyorsan felejthető, filmsikerből pénzt kihozni próbáló darab. Nem éri meg.

4 A TÍZBŐL

Crash Bandicoot 3



A *Sony* kabalafigurája a kiváló *Crash Team Racing* érkezése óta szinte folyamatosan fejlődik, és a *Crash Bandicoot 3*-ban lehetőséged nyílik őt a legjobb formában látni. Vágj bele ebbe a pszeudo-3D platformerbe!

A *Crash* sorozat működött, mert annak ellenére, hogy az egyszerűségre törekedett, különböző stílusok és minijátékok olvadtak össze benne egy kerek egésszé. Bár túl könnyű végigvinni, ettől függetlenül jó szórakozás.

PW

KIADÓ
SCEE



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS — AKKOR... 9/10

...ÉS MANAPSÁG Szépen kidolgozott, megbízható platformjáték, ezenkívül hihetetlenül változatos.

7 A TÍZBŐL

Spyro The Dragon



Ez a 3D-s platform olyan aranyos és imádnivaló volt, hogy kevesen vették komolyan, mikor megjelent. A *PSM* ennek ellenére gyorsan felismerte azt a zseniális technikát, ami az tájak megtervezéséhez kellett, csakúgy, mint annak eredetiségét, hogy egy repülő karakter legyen a főszereplő.

Azért tökéletes nem volt. A játék első felének tempója túl lassúra sikerült, és néhány pálya kissé sivárnak tűnt, mégis a látvány és a vonzerő miatt az első *Spyro* biztos győztes.

PW

KIADÓ
SCEE



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS — AKKOR... 8/10

...ÉS MANAPSÁG Ne foglalkozz azzal, hogy aranyos, és egy fantasztikus 3D platformjátékot fedezel fel

8 A TÍZBŐL

Tomb Raider III



A sorozat leggyengébb darabjában a *Core* pályatervezői a többszörös útvonalakkal kísérleteztek, és olyan pályákkal, amelyeket nehezebb volt felfedezni, mint az előző részekben.

Az eredmény egy játék, amely szebb és technikailag is sokkal profibb volt elődeinél, ezzel együtt azonban dühítő is. Az, hogy távoli helyszínek között kell rohangálni, csak hogy az ember megoldjon egy hagyományos ajtókulcs fejtörőt, egyszerűen unalmas.

PW

KIADÓ
Eidos



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS — AKKOR... 10/10

...ÉS MANAPSÁG Ugyanaz a *Tomb Raidernek*, mint a *Return Of The Jedi* a *Star Warsnak*

7 A TÍZBŐL

Metal Gear Solid



Kevés játék emelte meg úgy a lécet, mint a *Metal Gear*. Ez az első személyű akció-játék felcserélte az agyatlan gyilkolászást a lopakodásra, és egy olyan történetre, amiért a legtöbb film rendező ölni tudna, hogy az övé legyen.

Attól a pillanattól kezdve, hogy beléptél az ellenséges bázisra, te vagy Solid Snake, a férfi, akinek küldetése van, és annyi hi-tech cucca, hogy az több hónapi munkát adna Q-nak és csapatának. Távirányítású rakéta? Szexi távcsöves puska? Már csak az örök leszedegetésének emlékétől is megborzongunk.

PW

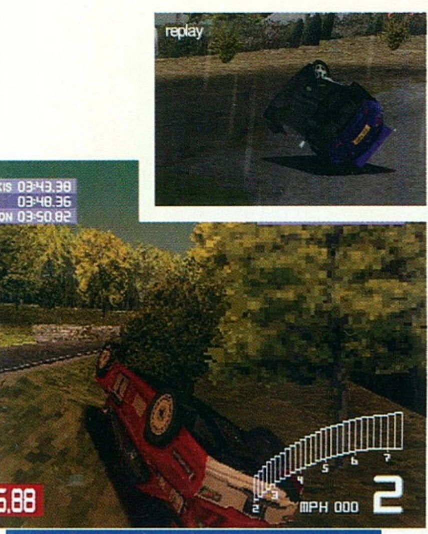
KIADÓ
Konami



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS — AKKOR... 10/10

...ÉS MANAPSÁG Túl rövid, azonban az *MGS* még mindig kétszer ravaszabb, mint bármely játék a Földön.

10 A TÍZBŐL



Miért is akarnád látványosan felborítani az autódat? Mert megteheted...



Kétségkívül a legvalósághűbb éjszakai pályák a PlayStation történetében. Igazi kihívást jelentenek, főleg, miután betörted a reflektoraidat

A FANATIKUSOKNAK ÉS A TANULÓVEZETŐKNEK EGYARÁNT. A LEGJOBB RALLY VISSZATÉRT – ÉS NEM IS AKÁRHOGY...



Colin McRae Rally 2.0

„Az autó ablakai átlátszóak, így láthatod az ülést,

KARTOTÉK

PlayStation Magazin KEDVENC JÁTÉK

KIADÓ	Codemasters
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Április
KORHATÁR	Nincs
ÁR	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől nyolcig

Csak egy őrült akarná utolérni Colint McRae-t egy közlekedési lámpánál. Nem elég, hogy az 1995-ös év Rally Világbajnokságának győztese mondhatja magáénak a motorsport legacélosabb tekintetét, de fényes győzelmeit könnyfakasztó balesetek tarkították, amelyekben szerepeltek fák, árkok, és sietve elhajított kalapok.

Nem csoda tehát, hogy mikor Code-éknak szükségük volt valakire, hogy felügyelje új rally játékuk elkészítését, Colinra esett a választás. Az eredmény a fantasztikus *Colin McRae Rally,* aminek örömeit még ma is sokan élvezik szerte a világon; az idő azonban megérett az új Colinra.

Az első dolog, ami a *Colin 1* veteránjainak feltűnik majd a *Colin 2*-ben (bocsánat, a *Colin kettő* pont nullában) az, hogy a kék Subaru Impreza eltűnt. Skót – és okos – lévén Mr. McRae elfogadott a Fordtól egy csinos, pénzzel tömött borítékot, hogy otthagyja japán barátait, és inkább az új Focus rally-autóra koncentráljon. A Scooby rajongóknak azért nem kell félniük – az Impereza még kiválasztható, csakúgy, mint a Mitsubitsi Lancer, a Toyota Corolla, a Peugeot 206 és a SEAT Cordoba (meg persze néhány titkos autó, ezekről majd később).

A második az, hogy ha jól ismered az első részt, akkor úgy tűnik, hogy a folyatás nem is PlayStation-ön fut. Vagy ha véletlenül mégis, akkor valahogyan sikerült titokban felfejlesztenie az elektronikát, amíg hátat fordítottál neki; a grafika abszolút döbbenetes, mindent fantasztikus részletességgel ábrázol. Az autónak például átlátszóak az ablakai, amin keresztül láthatod az üléseket, vagy akár magát Colint is. Persze sokat segít, hogy a rally magányos sport; mivel Code-éknak csak egy autó miatt kellett aggódniuk, rendesen megpakolták poligonokkal. Így a kipufogócső szikrákat vet, mikor megküldöd a gázkart, és ezek a szikrák tükröződnek is... De hogy azt, ami most következik, hogyan érték el, igazi rejtély; mikor a *Colin McRae 2*-ben nekimész egy fának, az autód sérül. Nem csak meghúzódik egy kicsit, hanem deformálódik is, ahogy egy igazi autó egy igazi fával való ütközéskor. A kocsi eleje behorpad, a motorháztető szabadon libeg minden egyes alkalommal, mikor rámész egy bukkanóra. Ha belepördülsz egy sziklába, a csomagtartó is felnyílik, valahányszor csak fékezel. Még a hátsó lökhárítót is le lehet szedni, így a végén már csak egy csavar tartja. Még nem egészen tiszta, hogy vajon le lehet-e szakítani teljesen, de ennek kiderítésére komoly kísérletek folynak a *PSM* szerkesztőségében.

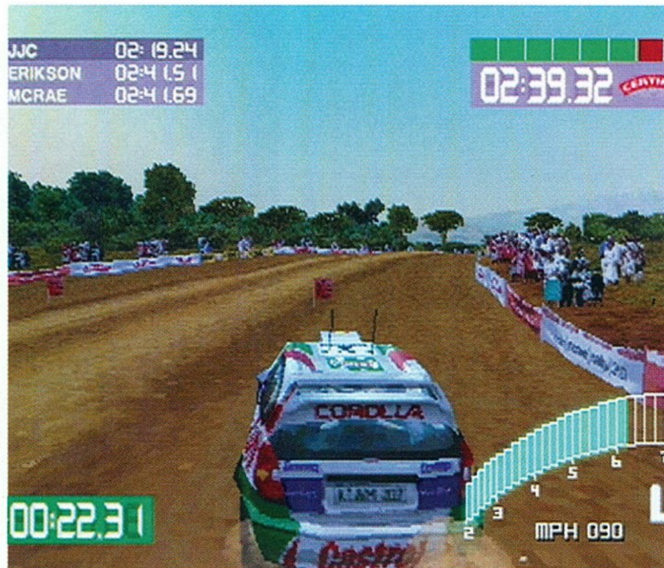
Mint a valódi életben, az utak és a pályák, amiken végigkanyarogsz, félelmetesen keskenyek, és a gyönyörűen kidolgozott grafika a sebesség vérpezsdítő érzésével szolgál, ahogy a fák, a kövek, a házak, és a nézők elsuhannak a visszapillantó-tükörben. Ha rámész egy bukkanóra, egy pillanat alatt a levegőben találod magad, csak akkor nyitva ki újból a szemed, mikor meghallod az úttal újra találkozó Focus csattanását. Ne lepődj meg, ha lenézel, és észreveszed, hogy önkéntelenül keresztbe tetted az ujjaidat. A félelemérzet csak fokozódik, ahogy Colin első személyű nézetére váltasz, ahol egy mocskos szélvédőn nézel kifelé, össze-







A Visszajátszás (Replay) módban tökéletesek az autómodellek, még akkor is, ha közben legázoltál néhány fát





Itt a külső nézet nagyon hasznosnak bizonyulhat, mivel egyébként a kanyarokhoz szükséges 90 fokos fordulat közben megzavarodhat az irányérzéked

HOGY KELL... BEJÁRNI A VILÁGOT



Finnországban széles, gyors utak vannak, amik ideálisak a csúszófordulók gyakorlására. Görögország csupa hajtűkanyar és ijesztő szerpentin, a *Gran Turismoban* elsajátított technikák pedig jól jönnek majd a francia aszfaltutakon.



Ha már kipördültél a svédországi havon, Ausztráliában a hosszú és gyors egyenesek és a dombok váltogatják egymást. Kenya az aszfaltutak és a földutak sajátos keveréke.



Olaszország fantasztikus – a hegyeken és falvakon keresztülhasító utak a The Italian Job Lamborghini Miurás részére emlékeztetnek. Végül a jó öreg Angliában pedig az időjárás lesz a legkellemesebb...

vagy akár magát Colint is...”

rezzenve minden alkalommal, mikor az autód hátulja nekifarol egy sziklának. A nézet szédítően csapódik oldalra, mikor a kanyarokat veszed be, úgyhogy szinte érezni, ahogy a g-k az ülésbe préselnek. Mégis jobb talán az autó mögötti vagy a motorháztető-nézet, így legalább nem maradsz le a sérülésekről. A hátsó nézet testreszabható, tehát beállíthatod a magasságot, a távolságot, és a kanyarokban a kamera kilengésének mértékét. Nem rossz!

A kezelhetőség is csúcsszínvonalú. A kerekek és a felfüggesztések hihetetlenül meggyőzően reagálnak a terepre, és az autó az igazihoz megtévesztésig hasonlóan csúszkál a kanyarokban. A különböző útfelületek más-más tapadást biztosítanak, tehát ha egy kavicsos részről csúszva megérkezel az aszfaltra, az autó rögtön egyenesbe áll, némi kerékcsikorgással fűszerezve. A hó ezzel szemben egészen más gondolkodásmódot igényel – az autó ritkán mutat annak az iránynak a 90 fokos környezetébe, amelyikbe haladni akarsz. Az egyetlen kellemetlen dolog az, hogy a klausztrofóbiás pályák miatt csak ritkán sikerül elhúzni azokat a gyönyörű csúszásokat, amik lehetségesek a *Gran Turismo 2* széles föld-pályáin.

Elkerülhetetlen, hogy előbb vagy utóbb félrehallod Nicky Grist másodpilóta utasításait ("Sssss. Száz, négy bal hat jobb, vigyázz a kövekre. Sssss."), vagy egyszerűen csak rosszul veszed a kanyart, és itt a *Colin McRae Rally 2.0* bizonyít. A többi játékban fellelhető áthatolhatatlan útmenti korlátok helyett a Codemasters egy jókora szabadtéri részt is mellékelt az út mindkét oldalára. Így könnyen megtörténhet, hogy az útról lefelé pörögve találod magad, vagy egy mezőn végigrepesztve, esetleg a fák között egy *Jedi visszatér*-stílusú rémálomszerű száguldás kellős közepén; szinte hallani a helyi karosszéria-lakatost, amint a kezeit dörzsöli...

A *Colin Mc Rae 2* korszerű felhasználói felületének segítségével számos módon játszható. A legalapvetőbb a Rally Championship (Rally Bajnokság) mód, amiben Finnországon, Görögországon, Franciaországon, Svédországon, Ausztrálián, Kenyán, Olaszországon, és végül Anglián száguldhatsz végig, legyőzve pályák sorozatát, néhol emellett az egy-egy elleni Special Stages (Különleges Pályák) részben versenyezve. A *Colin 1* autószerelő rendszerét átvette a folytatás, ahol is 30 percet kapsz a pályák között, hogy az autód különböző részeit javítgathasd.



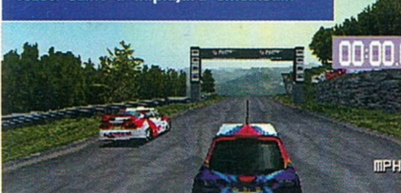


Az Arcade módban maximum öt, gép által irányított versenyzőt kell leküzdened.





A kétjátékos mód nem olyan kedves a szemnek, de az élvezeti szint a duplájára emelkedik

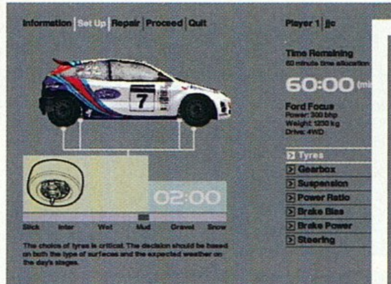


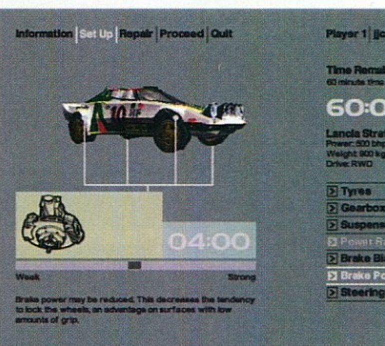


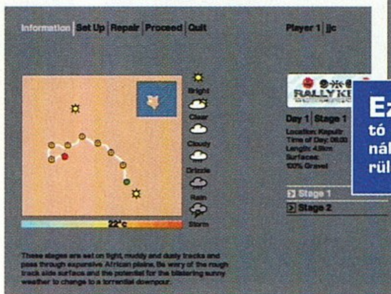












Ezen a képernyőn testreszabható az autó, de leginkább arra használható, hogy a versenyek utáni sérüléseket kijavítsuk rajta.

„Lehetetlen sebességgel száguldasz végig olyan szűk részeken, ahova már egy biciklista

Felszerelsz egy új első szárnyat, és kicseréled a váltót, hogy ne ugorjon mindig üresbe? Vagy a fékpofákon változtatsz, és rendbe hozod a kormányművet?

Játszhatsz emellett egyéni rallykat vagy pályákat is; esetleg versenyeznél a szellemeddel a Time Trial (időre) módban? Ez utóbbi meglepően jó szórakozás, mivel tizedmásodperceket faraghatsz le az idődből, mindvégig fejlesztvén a vezetési technikádat. A legmagasabb pontokat tartalmazó táblázatban még egy kódot is kapsz, amivel megőrizheted az idődet az örökkévalóságnak – a www.codemaster.com címen.

Vagy talán – és ez az a pont, ahol a dolgok valóban beindulnak – játszhatsz az Arcade módban. Ez már inkább emlékeztet a többi versenyprogramra; köröket kell megtenni, maximum 5 gépi versenyző ellen. A grafika itt – a sebesség megtartásának érdekében – veszít a részletességéből, úgyhogy nincs több átlátszó ablaküveg, és bizony alkalmanként előfordul egy kis pop-up a horizonton. Ez a mód hasznos kiegészítés, de ha a többversenyzős játékokat kedveled, inkább a *Gran Turismo* 2-t vagy akár a *TOCA* 2-t tudnánk javasolni.

Ha van egy-két cimborád kéznél, felfedezhetitek az osztott képernyős, kétjátékos Rally és Arcade módokat; az előbbiben az ellenfeledet csak szellemként látod, az utóbbiban az ütközés is lehetséges. Itt újra meg kell jegyeznünk, hogy a Rally opció a legjobb – egy egymás elleni *Gran Turismot* valószínűleg jobban élvezel majd, mint az Arcade módot. Van még egy körökre osztott Rally mód, legfeljebb négy játékos számára; ezen kívül ott a kieséses rendszerű versenysorozat is, ahol a játékok a Különleges Pályákon versenyeznek párban, ezek közül elsőként egy japán hajógyár területén felépített csodán.

Eltekintve a kétjátékos Rally opciótól, ami komolyan kihozhatja a játékosokból a versenyszellemet, és talán a versenysorozattól, a *Colin 2.0*-t a legjobb egyedül játszani. Szokás szerint Code-ék adukkal állnak elő, mikor a játékosok inspirálásáról van szó. A Rally mód középnehéz (Intermediate) és a haladó (Expert) szintje, valamint az Arcade mód bonusz autókkal szolgál az eredeti hat mellé. Nem akarjuk elrontani a meglepetést, de vannak nagyon fantasztikus példányok is, mint a Lancia Stratos, a Mini Cooper, és a megszállottaknak való Metro 6R4; ezek közül néhány *nagyon gyors*...

És hogy a *Colin 2.0* hogyan illik bele a rally-játékok népes táborába? Nos, jóval meggyőzőbb, mint a nyomd-a-gázt-amíg-a-célhoz-érsz *V-Rally 2.* Legalább tízszer olyan élvezetes, mint a hibátlan külalakú *Rally Championship.* Akkor miért nem 10/10? Mert tíz hónappal a *V-Rally 2* megjelenése után a kapufák kissé eltolódtak – és ez egy aprócska játéknak kö-



Colin McRae Rally 2.0



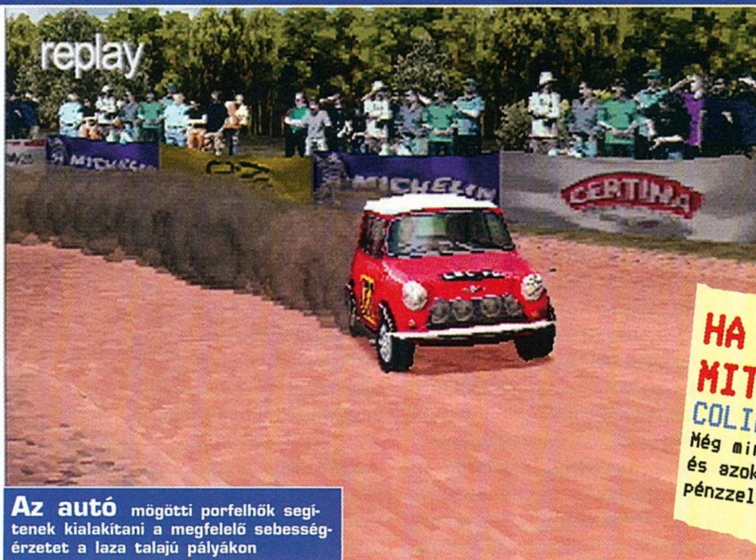
Lehet, hogy a belső nézet a legrealisztikusabb mód a *Colin 2.0*-val való játékra, de emellett a legnehezebb is; alkalmanként még a nap is elvakíthat

„...is csak félve – és semmi esetre sem józanul – merészkedne...”

szönhető, amely történetesen a *Gran Turismo* névre hallgat. Ugyanis a *Colin McRae 2* EGYEDÜLI riválisa a *Gran Turismo 2 rally* módja – és tekintve, hogy az csak egy mód egy 10/10-es játékban, a *Colin 2* jogosan kap kilencest. Ettől eltekintve a *Colin 2* sokkal közelebb visz a rally-élményhez, és – az igazat megvallva – sokkal izgalmasabb, mint a *Gran Turismo 2*, ahogy lehetetlen sebességgel száguldasz végig olyan szűk részeken, ahova már egy biciklista is csak félve – és semmi esetre sem józanul – merészkedne, nem hogy egy hatalmas rally-szörnyeteg. Hogy mi a teendő? Vedd meg mindkettőt!

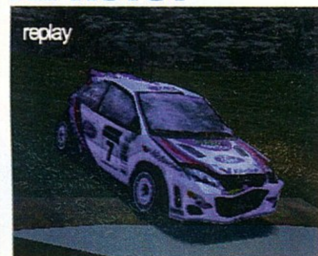
Nem elég, hogy a *Colin 2* grafikája és irányíthatósága egyedülálló, de számtalan eszközzel rendelkezik ahhoz, hogy megmosolyogtasson.

Jonathan Davies



Az autó mögötti porfelhők segítenek kialakítani a megfelelő sebességérzetet a laza talajú pályákon

HOGY KELL...
ÁTÉPÍTENI AZ AUTÓT



Először is gyorsítsd fel a Focust kb. 110 mérföldes sebességre, és véletlenül ne halld meg Nicky Grist figyelmeztetését az éles, fákkal szegélyezett kanyarról. Ez kissé fellazítja a motorháztetőt.



Ezután, mikor megpróbálsz visszatérni a pályára, tolass bele egy másik fába olyan 50 mérföldes sebességgel; a csomagtartó ezek után libegni fog minden fékezéskor.



Ja, és úgy tűnik, ez lehúzta a hátsó lökhárítót is. Szépen húzod magad után csinos szikraeső közepette...

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
COLIN MCRAE 1 (9 A 10-BŐL)
Még mindig kegyetlenül élvezetes, és azoknak, akik nincsenek tele pénzzel, nagyszerű platinalemez

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Hiperrészletes autók, gyönyörűen megmunkált környezet	10
JÁTSZHATÓSÁG	Gyors, ijesztő, és változatos. Játszhatod, ahogy akarod	9
ÉLETTARTAM	Tucatnyi pálya, kinyitható titkos autók	9

ÖSSZKÉP
A valósághűség új magaslataira eljutó *Colin 2.0* egyaránt lenyűgöző, mikor le akarod amortizálni az autódat, és mikor végig akarod vinni a Rally világbajnokságot.

9 A TÍZBŐL



A lopakodás most már sokkal fontosabb, mivel sok olyan pálya van, aminek úgy kell eljutni az elejétől a végéig, hogy nem vesznek észre; sőt, vannak olyan küldetések is, ahol teljesen fegyvertelen vagy.

LOGAN VISSZATÉR. NAGYOBB, HANGOSABB, LOPAKODÓSABB

Syphon Filter 2

„Gabe lövöldözős stílusa és Lian inkább rejtőzködős küldetései

KARTOTÉK

PlayStation Magazin KEDVENC JÁTÉK



KIADÓ	SCEE
FEJLESZTŐ	989 Studios
MEGJELENÉS	Április
KORHATÁT	18 év
ÁR	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

OK, tehát úgy fut, mint egy lány, és a neve Gabriel. Csak most két lemezen. És többjátékos móddal. És, akárcsak a tavalyi sikerprogram, most is egy azonnal játszható, harmadik személyű akciójátékról van szó, tele apró eszközökkel és rosszfiúk elintézésével. Csakhogy ez alkalommal sokkal, de sokkal többet kapsz, mint egy sima küldetéslemez.

Előzőleg a *Syphon Filterben:* Gabe, az elit zsoldos, és hölgytársa, Lian Xing felgöngyölítették a Syphon Filter vírus mögött álló gonosz összeesküvést. Ismerős a helyzet – korrupció, magánhadseregek, fedőügynökségek, nemzetközi terroristák, és földalatti bunkerek... Most Gabe-et és Liant bűnözőnek kiáltották ki, ezért a világ összes fegyveres szervezete őket keresi, olyan okokból kifolyólag, amivel most itt nem akarunk halálra untatni. Ami még rosszabb, hogy Lian megfertőződött a vírussal, ami azt jelenti, hogy az idővel is versenyezniük kell, hogy tönkretehessék az újabb gonosztett megvalósítására irányuló terveket.

A cselekmény két szálon folyik, ahogy Gabe lövöldöző stílusa és Lian inkább rejtőzködő küldetései között váltogatsz. Ennek segítségével a tempó is változatosabb, sőt, az első rész kizárólag fegyverekkel megoldandó problémái közé bekerült néhány meglepően ötletes fejtörő. Az igazat megvallva az idő nagy részében a harci stratégiákra koncentrálsz, de van legalább – hoppá – négy alkalom, mikor a fegyvertelen problémamegoldó képesség kerül a középpontba. És, a legtöbb mászkálós-lövöldözős játéktól eltérően jónéhány nyom mutat a helyes irányba.

Az alapvető szerkezet nem változott. A küldetések ellenőrzőpontokra vannak bontva, amelyeknél végre – hála istennek – külön-külön is lehet menteni. Ennél azonban még több energiát fektettek abba, hogy minden egyes ellenőrzőpont külön kis jelenetnek számítson, amelyek közül sokhoz gondos tervezés és hihetetlen éberség szükséges, ha el akarod kerülni, hogy az első másodpercben kivégezzenek. Ennek a jó oldala az, hogy mivel nehezebb, tovább tart. A rossz pedig, hogy vannak olyan trükkös részek, amelyek a cselekvések komoly finomhangolását igénylik, amely próbára teheti a türelmedet. Mikor először állsz neki egy résznek, készülj föl, hogy komoly moziszerű élményben lesz részed, azonban mikorra már nyolcadszor kezded el az első részt, rájössz, hogy csak egy orosz akcentussal beszélő pocsék színésszel van dolgod, aki ugyanazt ismételgeti.

Mégis, a maga a cselekmény az, ami fenntartja a rabul ejtő, filmszerű élményt: lopakodj keresztül egy múzeumon, hogy elkábítsd az őrt egy elektromos sokkolóval; lélegzetelállító akció egy szibériai gulág mellett, hogy megmentsd a bajtársaidat a szadista őrök kezei közül; fergeteges tűzharc egy moszkvai éjszakai klubban (agyzsibbasztó stroboszkóp-villogással aláfestve); még egy kis *Medal Of Honour*ös hatás is fellelhető, mikor Gabe technikusnak álcázva hatol be egy ellenséges laboratóriumba, hogy egy-egy jól irányzott tarkólövéssel küldje nyugdíjba személyzetet.

A *Metal Gear Solid* befolyás a második részben sokkal jobban érezhető; azonban ezalatt nem a sikeres elemek ötlettelen lemásolását kell érteni. A fejlesztők inkább a nehezebb utat választották, és az egész hozzáállást átdolgozták a valósághűség érdekében. Most az őrök nem álldogálnak, legyeket csapkodva vagy az orrukat piszkálva, hanem interaktív módon részt vesznek a cselekményben, sőt, még utasításokat is adnak egymásnak. Ez azt eredményezi, hogy megnö-

Az automata célzás nem olyan hasznos, mint ahogy azt először gondolnád. Általában a célpontok testére irányítja a fegyvert, míg normális helyzetben –ha rejtőzködni akarsz – sokkal hasznosabb, ha egy szimpla fejlövéssel elintézed őket.

Ne várd meg, amíg a fegyveres ejtőernyősök földet érnek – szedd le őket az automata célzási lehetőség használatával!

váltogatják egymást"

vekszik a feszültség, a hihetőség, és a kihívás mértéke. Például van egy olyan rész, ahol egy épület szellőzőrendszerén végigmászva kell néha kibukkanni és ártalmatlanná tenni az őröket, egy számszeríjjal. Mikor már azt hinnéd, hogy végeztél, két újabb őr jelenik meg; el kell rejtőznöd. Észrevéve a hullákat az egyik elrohan riadót fújni, a másik pedig őrt áll. Ekkor az őrt álló katonát gyorsan el kell intézned, majd rögtön utána a másikat is, mielőtt értesíthetné a többieket. Egy másik játékban az őrök egyszerűen csak álldogáltak volna a véres testek mellett buta arccal. A részletekre fordított nagymértékű figyelem jó tesz egy játéknak. Egyébiránt a fejlesztők a szokásos „a több, az több" módszert követték, Több filmjelenet, több ellenfél, több lopakodás, több átvezetés a küldetések között, és, persze, több fegyver. Gyűjts be őket, aztán szedd le az ellenségeket; lehet csendesen késsel, számszeríjjal, könnygázfegyverrel; lehet keményen az automata lefűrészelt csövű vadászpuskával.

Ami a legjobb, hogy ugyanezt megteheted a kegyelemért könyörgő cimboráiddal is, akik még egy fegyvert sem találtak; a többjátékos *Syphon Filter* megérkezett, és csúcsminőségű. Folyamatos, gyors (nincs lassulás), profi módon megtervezett pályákkal, melyek némelyike az első részből származik. Csináld, ahogy akarod – nyugodt, nagy távolságról történő galamblövészet a távcsöves puskával, automata fegyverek tüzének kitéve hatalmas nyílt terepen, vagy pedig sunyi módon hátulról támadva, Gabe Gabe-bel, Lian Liannal, a mulatságos kövér orosz pofa pedig a könyörtelen nindzsával. Mindez megvan a játékban, és ha esetleg az N64-fanatikus cimboráid rákérdeznének, nyugodtan válaszold: igen, a játék komoly ellenfél az egyre gyorsabban hanyatló *GoldenEye*-nak.

Ami még inkább megizzasztja a tenyereket, ▶

HOGY KELL...

MEGMENTENI A HIDAT



Csak két perced van arra, hogy megállítsd a parancsnokot a híd felrobbantásában, és erre a feladatra nincs megfelelő fegyver. Osonj oda a teherautóhoz, és megtalálod a felszerelést a hátuljában.



Juss vissza a parancsnokhoz, és használd a gázgránátodat a felesleges figyelemfelkeltés nélküli ártalmatlanná tételéhez. Mielőtt továbbmész, vedd magadhoz a távcsöves puskát.



Mássz be a híd alá, ahol a feladatod a négy beállított robbanótöltet hatástalanítása lesz, ehhez először azonban a híd alatt álldogáló őröket kell elintézned.



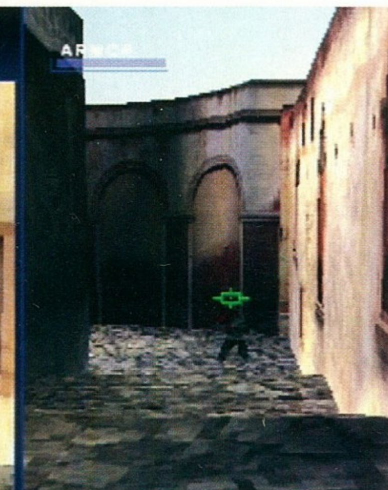
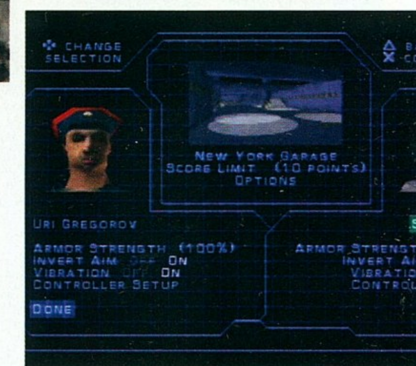
Néhány robbanótöltetet csak nehezen lehet megtalálni, úgyhogy néha vissza kell térned a hídra, hogy elérd őket.





Gabriel és Lian olyan ruhatárral rendelkezik, amelynél talán csak Ms. Lara Crofté nagyobb. Nindzsa-ruhák, testpáncél, és egy rózsaszín pizsama – minden a helyén...



A speciálisan erre a célra tervezett arénák a Deathmatch módot a létező legjobbak közé emelik, és emellett többen is inkább a lopakodásra kell koncentrálni, mint a John Woo-stílusú lövöldözésre



z a többjátékos mód Head shot! (fejlövés!) elkiáltása; ezt a figyelmeztetést akkor kapod, mikor az ellenfél éppen a koponyádra céloz. illámgyors vetődés, vagy vörös tapéta-minta a alon – hogy mi történik, csak rajtad múlik. Ne ondolkozz túl sokat...

Egy dologgal vagyunk csak elégedetlenek (és z egész biztosan a *Syphon Filter 3* egyik nagy áltoztatása kell legyen): mikor a többjátékos módban a különböző karaktereket próbáltuk ki, em tapasztaltuk, hogy különböző voltuk befolyásolta volna a viselkedésüket. A kisebb, önnyebb fickóknál például nincs sebességnövekedés az energia rovására. Ha a karakterizációt komolyabban veszik a készítők, a kövér rosz több sérülést bír el, emiatt viszont lasabb is. Egy kicsit talán RPG-s ötlet, de kicsit agyobb versenyszellemet ébresztene a tévé örül üldögélő haverokban.

Nos, tehát még több ugyanabból, csak a végletekig feljavítva. A történet néhol sántíthat, de az események sodró lendületűek, és sokszor váratlanok, emellett maga a játék mérete is hatalmas kihívást jelent, és jópár éjszakán keresztül ébren tarthatja a lopakodást kedvelőket.

Tempósabb, mint a *Medal of Honour*, belenevet a *Tomorrow Never Dies* pókerarcába, és a *Quake II* hozzá képest esetlen és darabos. Az biztos, hogy Gabe inkább egy kőkemény akcióhős, mintsem James Bond. Lehet, hogy nem tetszik a haja, az öltözködési stílusa, vagy határozottan egyedi beszédmódja, de jelenleg ő az egyetlen olyan egyszemélyes hadsereg, aki komolyan kihívhatná Solid Snake-et egy rövid kis megbeszélésre a ringbe... ■

Andy Lowe

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

METAL GEAR

Az egyedüli lopakodós/lövöldözős játék, amely felér a *Syphon Filterrel* alapötlet és színvonal terén

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Inkább gyors, mint kidolgozott	7
JÁTSZHATÓSÁG	Teljesen ösztönös, változatos és tele van meglepetésekkel	9
ÉLETTARTAM	Méreteiben és nehézségi szintjét tekintve egyaránt hatalmas	9

ÖSSZKÉP
Nincsenek radikális változtatások, és a pokoli nehézsége néha kiábrándítóvá válhat. Mindezek ellenére azonban ízléses az alapötlet, ehhez még hozzájárul a változatos tempó és egyéb nyalánkságok. Ja, és ugye a többjátékos mód...

9 A TÍZBŐL









A Star Ixiomban sokat kell majd lőnöd, de az igazi ízét a stratégiai rész adja meg.



A hajók külseje hihetetlenül változatos, és teljesen japán. Nagyon stílusos

AZ ŰRBEN SENKI SEM VON FELELŐSSÉGRE EGY KIS ÁRTATLAN IDEGENVADÁSZATÉRT. VALÓSZÍNŰLEG...



Star Ixiom

„Meg kell találnod az egyensúlyt az akciók és a totális lövöldözősdi között"

KARTOTÉK

KIADÓ	SCEE
FEJLESZTŐ	Namco
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
ÁR	12 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
COLONY WARS
Egyszerű, de nagyon igényes mélyűri párharc

A Namco, kis szünetet tartva a lövöldözős és a verekedős játékok fejlesztésében, minden műfaj közül a mélyűri harcot találta meg magának. Nos hát, ha a *Square* képes egy hátraarccal az RPG-k irányából a totális lövöldözés felé indulni (a sajnos kizárólag import verzió *Einhander*-ről van szó), akkor nem is lehetünk olyan meglepettek. Vagy talán mégis, hiszen a *Star Ixiom* egy nagyon tuti kis játék.

A kérdés csak annyi, hogy a Namco tud-e nekünk olyat mutatni, ami eltér a szokásos, 360 fokos párharcoktól. Legnagyobb örömünkre a válasz igen, bár a harci részből hiányzik az a plusz izgalom, és a vég nélküli forgolódás és lövöldözés néha hosszasan elhúzódhat, ami viszont unalmassá válhat.

Ennek ellenére, amitől a *Star Ixiomban* nagyon ígéretes, az az, hogy mennyire kerek egészet alkot. A teljes játék olyasmi, mint egy hatalmas hadjárat, végigvihető küldetésekre bontva - és emellett minden megtalálható benne. A küldetésekben bolygókat, űrállomásokat, szatelliteket védelmezel a támadó idegenektől, de a stratégiai érzékedre is szükség lesz. A társaidat megszólíthatod a csata hevében, és parancsokat adhatsz nekik, és mindegyikük bizonyos típusú ellenfél ellen küzd jobban, míg egy másikkal szemben hátrányos helyzetben van.

A játék másik fontos jellemzője az egyszerű, de hatékony energiagazdálkodás, amely komoly tényező lehet a stratégiád kialakításában. Lehetséges például – a térképen – különböző helyekre ugrani, ahol esetleg fontosabb feladatokat kapsz; ez azonban levesz a hajó energiájából, így a fegyverrendszerekéből, a motoréból, és a Foton-bombáéból is, ami egy kisebb erejű, de nagy hatótávolságú, a térképről indítható támadás. A *Star Ixiomban* meg kell találnod az egyensúlyt az ilyen akciók és a totális lövöldözősdi között, ez egyébként nagyon jól működik.

A játéknak van RPG-szerű oldala is, ahol űrállomásokra szállhatsz le, és körbe sétálhatsz az emberekkel beszélgetve, információkat gyűjtve. A kutatási és fejlesztési csoport idővel új hajókat, fegyvereket, motorokat épít; arra is készülj fel, hogy az idegenek hatalmas választékával lesz dolgod.

Végül, a *Star Ixiom* túlhaladja a szokásos lövöldözősök kategóriáját, mivel a játékos agyát is megdolgoztatja. Adj neki egy kis időt, és biztosan az lesz róla a véleményed, hogy jól játszható és érdekes, még ha – sajnos –zseniálisnak talán nem nevezhetnénk. **Jes bickham**

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Inkább funkcionális, de szép effektekkel és külalakkal	8
JÁTSZHATÓSÁG	A csaták egysíkúak, de a megszerezhető extrák növelik az értékét	7
ÉLETTARTAM	Tennivaló van bőven, ha egyszer belemélyedsz a játékba	8

ÖSSZKÉP
A Namco a szimpla röpködős-lövöldözős alapot nagyon feljavította azzal, hogy mindent belepakolt, amit csak lehetett. Szerencsére, a legtöbb illik is bele, ezáltal emelvén ki a *Star Ixiomot* a többi hasonló játék közül.

7 A TÍZBŐ[L]







Zseniális kapu előtti csaták – az *UEFA* erről szól. Az Easy (könnyű) módban elég egyszerű kicselezni a védőt, és gólt lőni; persze bármilyen egyszerűek, a helyzeteket még Zola is elronthatja néha

OPERA-SZERŰ NYITÁNYOK ÜNNEPLIK AZ IDEI BAJNOKOK LIGÁJA-JÁTÉK MEGJELENÉSÉT



UEFA Champions League: Season 99/00

„Az összetett csapatjátékot, amit a játék lehetővé tesz, még

KARTOTÉK



KIADÓ	Eidos
FEJLESZTŐ	Silicon Dreams
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
ÁR	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől nyolcig

Csak feszesen – szól a technikai mondóka, amit a futballbajnokságok minden szintjén használnak. Az iskolai edzők, a vasárnapi meccs nézői, és a Bajnokság menedzserei egyaránt gyakran ismételgetik, míg az Aston Villa főnöke, John Gregory már beéri egy egyszerű kézmozdulattal is. Alapvetően ez egy utasítás a csapatnak, hogy ne bonyolítsák túl a dolgokat a látványos játék kedvéért. A Silicon Dreams megfogadta a tanácsot, a Bajnokok Ligája licensz első folytatásához.

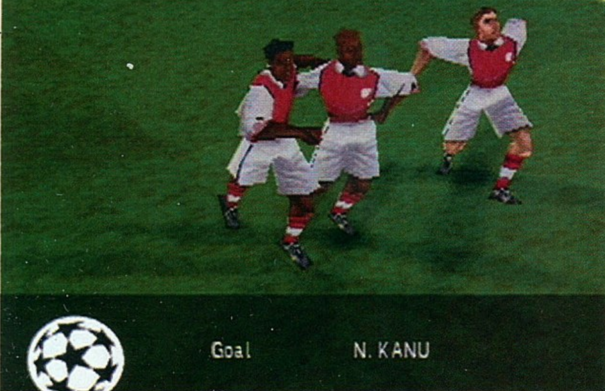
Az *UEFA Champiuonships League: Season 99/00* úgy működik, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. Amellett, hogy már nem is lehetne ennél hitelesebb, megpróbálja arcade környezetbe helyezni a futballt, és nem kevés sikerrel. Megvannak benne a szükséges cselek, keresztátadások és hosszú, Wimbledon-stílusú passzok – mindez az idei európai játékosok köré építve. A mai PlayStation foci-játékok összes alapvető funkciója megtalálható benne, de sikerült ezt a fejlesztőknek egy olyan egésszé gyúrni, hogy az összes ilyen funkció tökéletesen működik a meccs-alapú környezetben. Tulajdonképpen a *Chamipons League*-ben megvan az, amit a köznyelv csak „focis gondolkodás"-nak hív. Ez először talán paradox módon hangzik, de azt jelenti, hogy az Eidos játéka taktikailag sokkal összefogottabb, mint a versenytársai. Az egész arról szól, hogy a játékosok befutnak a megfelelő helyekre, és a kapusok a megfelelő szögben zárják le a kaput. Apró részletekről van szó, amiket önmagukban talán nem vennél észre, de a *Champions League* fele ilyen játék sem lenne nélkülük.

Ez a könnyed, erőlködéstől mentes odafigyelés a részletekre a játék többi területére is kiterjed. A játékosok azért kapnak egy pozíciót a pályán, hogy nagyjából tartsák is, a *FIFA 2000* angolna-szerű cikázásaival ellentétben. Az egy-kettők jól működnek, de szerencsére nem elengedhetetlenek; és ezekben rejlik a *Champions League* igazi szépsége: a játékosnak megkönnyíti az életét az, hogyha az irányítás a lehető legegyszerűbb. Ennek ellenére nem követi a *FIFA*-t abban, hogy a lövések sikerülnek, akár a megfelelő magasságban van a labda, akár nem. Ehelyett a mozgások ugyan megvannak, de csak a játékoson múlik a sikeres alkalmazásuk. Ez eleinte zavarba ejtően suta lövéseket eredményezhet, de ez mind a tanulófolyamat része, és ezek után sokkal jobb érzés, ha egy jól sikerült csavarással a hálóba juttatod a labdát. És ó, azok a gólok...

A lövés a *Chamiponship League*-ben valóban nagy látványosság. Az összetett csapatjátékot, amit a játék lehetővé tesz, még lövési stílusok hatalmas választéka is erősíti. Nem kell vesződni a szokásos gomb-lenyomva-tartós mozdulatokkal, hogy csavarj vagy emelj egyet a labdán – csak visszahúzod egy kicsit az iránykart, hogy magasságot adj neki. A rengeteg lövéstípust tar-talmazó *Champions League* sok lehetőséget tartogat a kiváló kapus MI-jének bemutatására. Míg néhány közeli, nagy erejű lövés óhatatlanul a hálóban köt ki, a *Champions League* kapusai mindig teljes erőbedobással játszanak (nem úgy, mint az *ISS*-ben). Egykezes védések, vetődések, a keresztátadásokra való rámozdulások tökéletesen vannak kivitelezve, biztosítva, hogy a meccsek nem válnak 11-15-ös eredménnyel végződő gólparádékká.

Persze a *Champions League* is rálép néha a saját cipőfűzőjére: a labdák és a játékosok moz-gása néhol elég furcsa, például előfordul, hogy a kapott passz a játékos körül megpördülve kerül annak a lábára, mintha egy madzaggal odakötötték volna hozzá. Furcsa módon ennek ellenpontjaként gyakran ott a

UEFA Champions League





Mr. Kanu éppen a gólt ünnepli, és a kiváló visszajátszások könnyedén megszégyenítik a Fiorentinát

HOGY KELL...

ÚGY CSELEZNI, MINT JOE COLE



A nagyravágyóbb játékosok számára a *Championship League* tartogat jónéhány trükköt. Az egy-kettő megjátszásához csak nyomj duplán a ⊗ gombra.



A labda visszahúzása is egyszerű: csak lenyomva kell tartani az R1-t, és a kívánt irányba mozdítani az iránykart.



A jó öreg trükkök arra is használhatók, hogy védd a labdát a védőjátékostól. Ehhez csak a R1 gombot kell gyorsan lenyomnod.





Az irányítás az, ahol az *UEFA* legyőzi riválisait; az érzékenységének köszönhetően könnyedén lehetséges villámgyors fordulókat vagy megbombázott lövéseket elsütni.

lövési stílusok hatalmas választéka is erősíti"

halálos pontosság, mikor a labda épp a kapus mellett süvít el, vagy pont a pipába vágódik. A cselezésből is hiányzik néha ez a precizitás, és nincs elég megintés vagy kiállítás. Végül még a Bob Wilson, Clive Tydesley és Kevin Keegan összetevőjű kommentátorgárda méltó említésre.

Az *ISS Pro Evolution* talán magának mondhatja az ifjú McManaman dicsőségét, míg a *Fifa* az... ööö... animált arcokat és Robbie Williams-t, a *Championship League* azonban még így is megállja a helyét. Elmondhatatlanul jobb, mint az *EA* játéka, és különbözik annyira az *ISS*-től, hogy nagyjából azonos súlycsoportban legyenek, azonkívül sokkal ösztönösebb annál. A *Champions League*-nek megvan a lelke, és a hihetetlen kihívást jelentő Hard (nehéz) móddal az élettartama is biztosított. Szép munka volt, fiúk...

Steve Merrett



Pánik a tizenhatoson belül. A játék sebességének köszönhetően a védőket gyakran meglepik a villámgyorsan előreszáguldó csatárok

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
ISS PRO EVOLUTION
Egy gyönyörű játékklasszikus minőségű átirata.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Kicsi, részletes, a játékosok jól mozognak	8
JÁTSZHATÓSÁG	Ösztönösebb, mint a puma a dzsungelban	9
ÉLETTARTAM	Csak próbáld ki a Hard (nehéz) módot...	9

ÖSSZKÉP
Folyamatos, szórakoztató, és kihívást jelent. Kerüld el az Easy (könnyű) módot, ha csak nem akarsz 8-1-es végeredményű meccseket; inkább merülj el a zseniális MI-ben és a kiegyensúlyozott játékmenetben.

9 A TÍZBŐL











Mivel a játék erősen történet-vezérelt, az erős, határozott karakterek elengedhetetlenek. Deke (fent) egy veszélyes pszichopata New Australia-ból, míg Hana (a nő) egy ex-különleges osztagos kommandósnő. Nagyon finoman bánik a fegyverekkel...

A VALAHA KÉSZÜLT LEGMOZISZERŰBB JÁTÉK? NA AKKKOR ITT VÉGET IS ÉR A TÖRTÉNET



Fear Effect

„Sok játék van, aminek nagyszerűen sikerült a története, de ez valóban

KARTOTÉK

KIADÓ	Eidos
FEJLESZTŐ	Kronos
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	18 év
ÁR	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

METAL GEAR SOLID

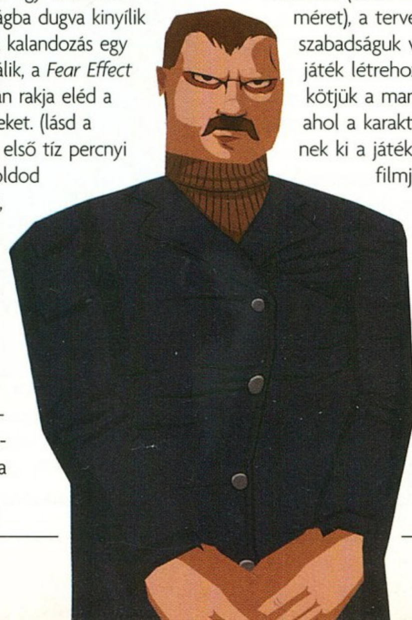
A Konami klasszikus lopakodós játéka; még mindig a videojátékok veretlen bajnoka

A sötét, komor városképet csak egy helikopter zavarja meg, ahogy elhalad Hong Kong futurisztikus épülettömbjei és villogó neonreklámjai mellett. A belsejében egy kihívó barna nő és egy borotválatlan férfi vitatják meg az egyik Triad-főnök elrabolt lányának megmentésére irányuló akció terveit. A leszállópályára érve a lány kiugrik a helikopterből, és te a legrabulejtőbb, legizgalmasabb, legmoziszerűbb játék közepén találod magad, ami valaha is megjelent a PlayStationre, és ebbe beletartozik a *Metal Gear Solid* is.

A *Fear Effect* egy zsoldos-trió kalandjait követi, akik Wee Ming Mam-ot, a fiatal lányt keresik, aki a játék elején még ismeretlen okokból megszökött.

A négy lemez végigjátszása közben a hősök fejtörőket oldanak meg, zombikat lőnek széjjel, rejtélyekre bukkannak rá, felfedezik egy bordély mélységeit, és végül a Poklot is megjárják. Az igaz, hogy sok játék van, aminek nagyszerűen sikerült a története, de ez valóban megfogja az embert – és nem ereszti... A *Fear Effect* azonban nem csak egy lenyűgöző történet, hanem egy zseniális játék is.

A fejtörőket öröm megoldani, Nincs helye a fáradt, régi ötletnek, hogy a tárgyak kombinálásával szerezze meg a játékos a továbbjutás kulcsát. A *Fear Effect*-ben nincsenek olyan logikai feladatok, ahol fogni kell egy aranyhalat, amit aztán egy csőbe becsúsztatva, a szarkofágba dugva kinyílik a frigóajtó. Ez a fajta kalandozás egy idő után dühítővé válik, a *Fear Effect* azonban folyamatosan rakja eléd a tippként szolgáló jeleket. (lásd a Hogy Kell... részt) Az első tíz percnyi fejvakarás után megoldod a legtöbb problémát, ennek köszönhetősen zökkenőmentesen haladsz végig a játékon. Nem kell afelől aggódnod, hogy elakadsz, mert tudod, hogy a nyomok, amiket követned kell, valahol megtalálhatók a játékban.



A másik kulcsfontosságú elem a kamerák mozgása. A filmjelenetekben a főhősök körülötti forgástól kezdve a játék közbeni közelítés-távolításig a *Fear Effect* rendezése nagyon jól adja vissza a feszültség és a gyanú hangulatát, pontosan, ahogy egy jó film. Mivel a hátterek előre modellezettek (ezért a négy CD-s szörnyméret), a tervezőknek nagyobb szabadságuk volt egy filmszerű játék létrehozására. Ha ezt összekötjük a manga-stílusú látvánnyal, ahol a karakterek ugyanúgy néznek ki a játék közben, mint a filmjelenetekben, könnyű elkapni azt az érzést, hogy főszereplő vagy egy animációs filmben. Olyan, mint egy *Dragon's Lair*, ami működik is. Ha tehát a játék ilyen zseniális, akkor hogyhogy nem kap maximum pontszámot?





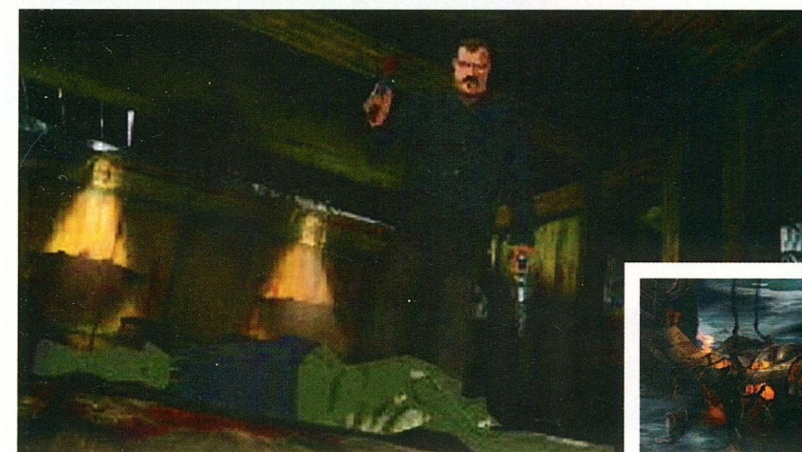
Sok játék van, aminek nagyszerűen sikerült a története, de ez valóban megfogja az embert – és nem ereszti... A játék és a filmjelenetek szinte megkülönböztethetetlenek egymástól. A jelenetek egyébként a karakterváltás egy okos módszereként is szolgálnak.







Ahogy beindul az akció, a történet úgy válik egyre húzósabbá. Hana nemsokára egy bordélyházban találja magát. Néhány kellemetlen zombi társaságában. Hát, ízlések és pofonok...



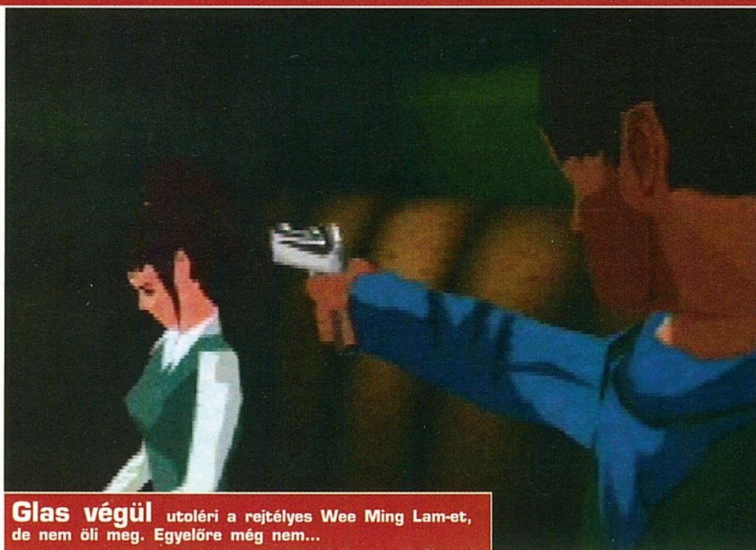


megfogja az embert – és nem ereszti...”

Nos, az egyensúly. Az egyensúly a fejtörők és a pályafőnök-verés között olyan szinten el lett rontva, hogy az már a játszhatóságra is hatással van. A logikai feladványok megoldása szükséges, hiszen ezáltal egyre mélyebbre jutsz a történetben. A pályafőnökök legyőzése azonban olyan – a joystick-zúzásig dühítően, hihetetlenül – nehéz, hogy egy ilyen után inkább nyomasztó hangulatban gondolsz a következő ellenségre a megkönnyebbülés helyett, hogy az aktuálisat legyőzted.

A *Fear Effect* egy nagyszerű és újító jellegű játék, amit mindenképp megéri megvenni, ha van rá pénzed. Szomorú, hogy a játékmenet ilyen kiegyensúlyozatlan, különben önbizalommal vehetné fel a versenyt Solid Snake-kel; és győzne. ■

Dan Mayers



Glas végül utoléri a rejtélyes Wee Ming Lam-et, de nem öli meg. Egyelőre még nem...

HOGY KELL...

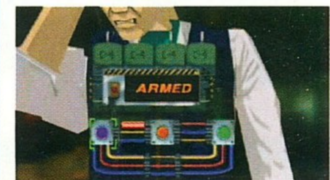
HATÁSTALANÍTANI A BOMBÁT



Az egyik informátorral való találkozáskor az illető éppen egy adag C4-es közvetlen társaságában üldögél, odakötözve. Szedd ki a lift melletti szerszámosládából a drótvágókat, és készülj fel; hat perced lesz a hatástalanításra...



A lift mellett látsz majd egy másik kis dobozt is, ami segít a hatástalanításban. Bizonyosodj meg róla, hogy olyan sorrendben legyenek a színek, mint a falon, vagy az embered felrobban; és kis darabokban már nem veszed hasznát.



A drótvágók használatát kezdd középen, és vágd el a pirosat és a zöldet. A kék gombhoz visszatérve a pirosat és a kéket. Végül nyomd meg a zöld gombot, és vágd át a kék, majd a zöld vezetéket.



Ha jó csinálod, akkor az embered túléli, és elrakhatod a robbanószert későbbi használatra. Most dőlj hátra, és élvezd a játék jeleneteinek moziszintű minőségét. Tiszta *Die Hard*...

PlayStation Magazin ÉRÉKELÉS

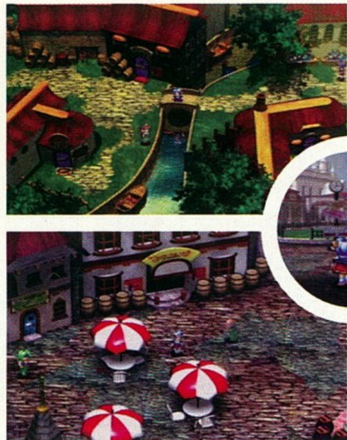
■ GRAFIKA	Újszerű, kísérletező jellegű, és zseniális a hatása	10
■ JÁTSZHATÓSÁG	A játékmenet kiegyensúlyozatlan, már-már dühítő mértékben	7
■ ÉLETTARTAM	A pályafőnökök lenyomása beletelik egy időbe, a többi *Metal Gear*-méretű: Tehát elég picike...	7

■ ÖSSZKÉP
A játékon, ami egy felülmúlhatatlan PlayStation-klasszikussá válhatott volna, a kiegyensúlyozatlan játékmenet sokat rontott. Még így is nagyon jó, de hogy ha nincs elég türelmed hozzá, egyből a boltba indulsz vele...

8 A TÍZBŐL



A páncélos egérformák nem fognak túl sok játékosban félelmet ébreszteni. Ezt itt mindjárt összepréselik egy sziklatömbbel – egyike az új csataelemeknek.







Ezt az ajánlatot vissza kell utasítanod, mielőtt feljelentenéd Andrew-t a hatóságoknál! Helyette választhatod Remat a játékhoz, így a történet kibontakozását az ő szemszögéből fogod látni.

A NYÁLAS, ZÖLD LÉNYEKNEK MOST ÚJRA SIVÁRAK A KILÁTÁSAIK…



Star Ocean: The Second Story

„Alapjában véve a *Star Ocean* egy elég jó, régi vágású RPG…”

FACTFILE

KIADÓ	SCEE
FEJLESZTŐ	Enix/tri-Ace
MEGJELENÉS	Április
KORHATÁR	Nincs
ÁR	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

FINAL FANTASY VIII (PS TIPP 01-02)

Na igen. Ha esetleg nem tudnád, az idáig megjelent RPG-k között ez az egyik legszebb darab.

Közismert, hogy a japánok olyan lélektelen, nagyorrú szellemembereknek tekintik a nyugatiakat, akik bűzlenek a tejtől, bár nekik is el kell ismerniük, hogy egy kívülálló eszével nem túlságosan könnyű megérteni a kultúrájukat. Szerencsére a videojátékok esetében nem merülnek fel nagyobb fordítási problémák, mivel a szöveg bonyolultsága a képregények szintjének felel meg, és olyan univerzális témákkal foglalkozik, mint a fantázia, vagy a tudományos-fantasztikus irodalom. Sajnálatos módon azonban ez sem segített a Star Ocean-ön.

A több mint 80 fajta agyonreklámozott befejezés legtöbbjében lehetőség van a különböző szereplőket egy meghitt találkára irányítani, hogy az utolsó felvonásban egymáséi lehessenek. Sajnos ezeknél a pompás romantikus jeleneteknél az egész párbeszéd hirtelen „!”-re, „?”-re és az intim „...”-ra fogyatkozik, vagy a szereplőről úgy elkezd szakadni az izzadság, mintha egy elromlott tűzcsap lenne, ily módon fejezve ki hitvány szexuális szorongását. Ezt látva a japán tizenévesek bizonyára nehéz időket fognak átélni. A játék másik szokatlan fejlesztői megoldása az, hogy egy szint befejezése után meghatározhatjuk szereplőink szaktudásának körét, cserébe az összegyűjtött pontokért. A különböző szakismeretekkel felvértezve lehetőségünk nyílik arra, hogy különböző tárgyakat tudjunk a nyersanyagokból előállítani: a varázskard kovácsolásától a sonkatekercs készítéséig minden elsajátítható. Alapjában véve a *Star Ocean* egy elég jó, régi vágású RPG, melyre nem annyira az újszerű megoldásokat felvonultató fejlesztés, hanem inkább egy csomó trükk jellemző. Vegyük például a csaták megvívásának cseles rendszerét, melyben előre meghatározhatjuk, hogy hőseink milyen viselkedési mintát kövessenek, vagyis, hogy támadjanak, védekezzenek, tűzlabdákat dobáljanak vagy másokat gyógyítsanak. Ez a mélyenszántónak tűnő megoldás elég csalóka, mert ezután csak ölbe tett kézzel figyelhetjük, hogy egy vacak mesterséges intelligencia hogyan valósítja meg csatatervünket. Ha meg egyszerre csak egy hős sorsát irányítjuk valós időben, a többiek rendszerint úgy elherdálják varázspont fejadagjukat, mintha az nem is az övék lenne (ez a fejlesztői megoldás arra a tri-Acere jellemző, mely a Tales sorozatot tervezte a Namconak). A *Secret Of Manaban* azonban ez nem tapasztalható. Sokszor találjuk magunkat olyan helyzetben, mikor türelmetlenül dobolva a gombokon, dühösen kiáltunk rá hősünkre, hogy „Gyerünkmátovább!”, mivel a szereplők még tüsszenteni sem tudnak anélkül, hogy fél óráig tartó hiperudvarias stílusú eszmecserében meg ne vitatnák részletesen a kérdést. Ez a figyelmeztetés főleg azoknak a sokat látott szerepjátékosoknak szól, akik mindenképpen meg akarják szerezni a játékot. A *Star Ocean: The Second Story* még az átlaghoz képest is teljesen kiszámítható előre, cselekményét tekintve mentsük-meg-a-világot típusú és dialógusai olyan laposak, mint a nagy magyar Alföld.. ■ **Zy Nicholson**

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Pompás háttér, melyet elmosódott, bohókás kis emberek vesznek birtokukba	7
JÁTSZHATÓSÁG	Első ránézésre olyan sok érdekes funkcióval van megtöltve, hogy az már szinte zavarba ejtő	7
ÉLETTARTAM	Normál hosszúságú, de az újrajátszás az elvártnál sokkal kevésbé élvezetes	6

ÖSSZKÉP

A Star Ocean egy olyan kellemesen bizarr RPG, melyet jó szívvel ajánlanánk, ha nem szenvedte volna el szörnyű forgatókönyve kegyetlen hátbatámadását. Őrség! Őrség!

7 A TÍZBŐL



Rengeteg furcsaságot tapasztalhatunk, mikor az első csatánkra készülődünk, hogy a felkiáltó jelek helytelen használatát ne is említsem. Hát nem tanultak ezek semmit az angolórákon?









A legerőteljesebb támadásokat csapatban hajthatjuk végre, úgy, hogy két hasonló karakter erejét egyesítjük.

MÁR BEFEJEZTED A *FINAL FANTASY VIII*-T? ÉS MÉG JÁTSZANÁL SZEREPJÁTÉKOKKAL? HÁT NEKED SEMMI SEM ELÉG?



Suikoden II

Még a távol-keleti stílusú RPG-khez viszonyítva is meglehetősen bizarrnak tűnik a *Suikoden II*.

FACTFILE

KIADÓ	Konami
FEJLESZTŐ	KCET
MEGJELENÉS	Május
KORHATÁR	11 éven felülieknek
ÁR	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	1

HA EZ TETSZETT MIT SZÓLSZ EHHEZ?
FINAL FANTASY VIII
(PSM05, 10 A 10-BŐL)
Minden RPG ismertetésekor a Final Fantasyt melegen ajánljuk olvasóinknak.

Szóval, egy vihorászó őrült (aki rögtön a játék elején világossá teszi számunkra, hogy ki is itt az első számú rosszfiú) egy életéért könyörgő nőt arra kényszerít, hogy disznóként viselkedjen. A nő gyorsan négykézlábra ereszkedik, és röfögő hangokat hallatván elkezd mászni a földön. A megkergült úriember erre nevetésben tör ki, mire a nő megkérdezi, hogy ez azt jelenti-e, hogy megmarad az élete. Válaszképpen a rossz ember leszúrja kardjával a nőt, miközben azt kiáltja: „Halál rád, disznó!" Még a távol-keleti stílusú RPG-khez viszonyítva is meglehetősen bizarrnak tűnik a *Suikoden II*.

A *Suikoden* hátborzongató részeinek a 3D-s hatásokat mellőző grafikával való kombinálása bizonyára közrejátszik szorongásérzetünk kialakulásában. Mikor a szereplők valami visszataszítóan embertelen dologban vesznek részt (vagy szívmelengetően humánusban, ami legalább olyan gyakran fordul elő), a kép mindig az ősrégi „sprite" típusú grafikára vált át, így a képi megjelenítésben hagyott hatalmas űrt fantáziánkkal pótolhatjuk ki. Tekinthetjük ezt a játékot a *Blair Witch Project* egyfajta PlayStationös megfelelőjeként, melyben a legérdekesebb az, ami nem látható. Valójában az tűnik valószínűnek, hogy a cenzorok kifogást emeltek volna a *Suikoden II* ellen, ha a vizuális megjelenítés erőteljességében nem tapasztaltak volna hiányosságokat. A *Suikoden* legfőbb csábereje a kemény, fordulatokban bővelkedő cselekmény. A játék első hat órája szinte elröpül a vad, mozgalmas elbeszéléssel, melynek lendületében alig tapasztalható törés. Ezután egy kicsit lazább, felfedezős kalandozás következik. Néha azonban a fordítás – vagy talán az eredeti párbeszéd – nem igazán üti meg a mércét, így a cselekmény vonzereje messze elmarad az új *Grandia*-tól.

Hasonlóképpen a *Suikoden II*-ben megtalálható a szerepjátékokra jellemző minden szokásos hiba, mely alól nem kivétel a mindenható *Final Fantasy* sem. A dialógusok túlságosan lassúak, ami különösen akkor frusztráló, ha a csapatunk elpusztul, és nekünk újra meg újra végig kell nézni ugyanazokat a jeleneteket. Ezen felül, igen sok véletlenszerű ütközetet kell megvívnunk olyan jelentéktelen ellenfelek ellen, akiknek esélyük sincs a győzelemre. Akárhogy is, a *Suikoden II* nem tesz túl sokat a műfaj fejlődéséért. Azonban ha nyitott vagy minden dologra, és szereted a felváltva folyó küzdelmeket, kiadós „játékeledellel" tömheted meg kalandozásra éhes gyomrodat. Az első rész rajongóinak természetesen érdemes részletesebben is tanulmányozni ezt a darabot, de ha nem vagy annyira oda a műfajért, csak a legutolsó sorban vedd számításba. Előbb inkább játszd végig a *Final Fantasy VIII*-at.

Kieron Gillen

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Egyhangú formák, és még csak nem is ízlésesek	3
JÁTSZHATÓSÁG	Lassan, de biztosan mutatkozik meg kifinomultsága	7
ÉLETTARTAM	Teljes kalandvilág egy barátságos fekete korongon	8

ÖSSZKÉP
Gyerekes grafika és egy hátborzongató tündérmese humorosan keveréke. A *Suikoden II* követi az RPG-s hagyományokat, de nem törekszik semmilyen áttörésre.

7 A TÍZBŐL



Ezen a retro pályán nem csak egy MB Simon és egy rikító szőnyeg szerepel, hanem bejuthatsz egy ősöreg játékterembe, és játszhatsz egy Frogger-szerű játékkal is. Aki itt túlságosan lemarad, kockáztatja, hogy nem lesz része a retro-mennyország egy szeletében

TEDD ÖSSZE A KEZEIDET – ITT AZ A VERSENYZŐS JÁTÉK, AMELY MÁR NEM IS TÖRŐDHETNE KEVESEBBET A VALÓSÁGHŰSÉGGEL



Micro Maniacs

„A fegyverek nem olyan gyakoriak, mivel az összes játékosnak

KARTOTÉK





KIADÓ	Codemasters
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
ÁR	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől nyolcig

A *Micro Maniacs,* ha esetleg még nem hallottad volna, a Micro Machines V3 hőn várt folytatása – ami kétségtelenül a legjobb többjátékos versenyprogram a PlayStationön. A *Codemasters* csapata úgy érezvén, hogy a *Micro Machines* témát már kimerítették, egy új, egyszerű, és mégis lenyűgözően jó módot találtak arra, hogy a nyertes képletet továbbfejlesszék. A miniatűr motoros járgányokat apró futókra cserélve a *Codemasters* lehetőségek egész tárházát nyitotta meg, ahol kanalak között ugrálhatsz, terítőkön mászhatsz fel, vagy spagettiszálakon csúszhatsz le. A *Micro Maniacs* a legjobb szórakozás, amiben valaha is részed volt a konyhában, a hálószobában, a kollégiumi lakásban, vagy akár a fürdőszobában.

Az összes pálya azon alapszik, hogy a versenyzők nagyon kicsik. Tejesdoboz-felhőkarcolók, késmarkolat-hidak, és az összes olyan dolog, amit egy konyhában el is várnál, és ahogy továbbjutsz, rádöbbensz, hogy éppen ablaktörlőkön vetődsz keresztül, köröket futsz a kádban, vagy a győzelem hajszolása közben éppen a vécén húznak lefelé...

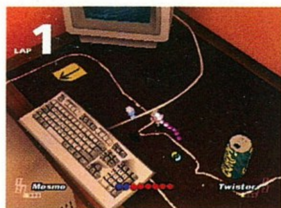
Az összes karakternek hasonlók a statisztikái, az irányítása és a kezelése, úgyhogy az egyetlen mód, amivel előnyhöz juthatsz, az a megfelelő útvonal kiválasztása, valamint útközben az ellenfelek támadásainak elkerülése. A fegyverek kevésbé gyakoriak, mint a *Micro Machines* V3-ban, mert az összes karakter saját támadási lehetőségekkel rendelkezik. Ezeket akkor lehet elsütni, ha begyűjtesz néhány – maximum 4 – power-upot. Minél többet szedsz fel, annál tovább tart majd a hatás. A power-upok begyűjtése legtöbbször azzal jár, hogy letérsz az útról, úgyhogy neked kell eldöntened, hogy megéri-e az a pár értékes tizedmásodperc veszteség az arzenálod bővítésének érdekében. Az egyjátékos Challenge módban, ahol az ellenfeleket a MI irányítja gyakran nyerhetsz versenyt úgy, hogy csak egy feladatra koncentrálsz, és megpróbálod a lehető leggyorsabb köröket futni; ezzel a módszerrel azonban már nem győzhetsz a Multiplayer (többjátékos) módban, és végül is ez az, amiről a *Micro Maniacs* szól; emellett itt gyakrabban kell majd a fegyverekre támaszkodnod. Kevés szebb dolog van az életben, mint egy cimbora kiütése a pályáról egy jól időzített tornádóval vagy lézeres támadással. A másik oldalról azonban nincs dühítőbb annál, mint amikor ugyanezt veled

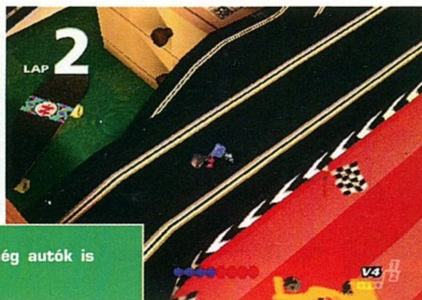




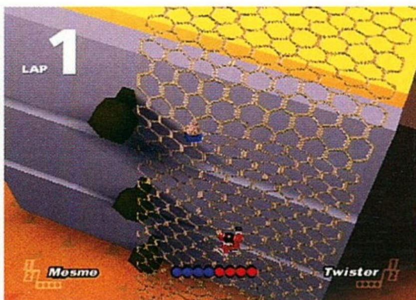


Az egy hüvelyknyi magasság új perspektívába helyezi a dolgokat; a növényházas pályán a kis gereblye a híd, amely az ültetőtálcához vezet. Úgy tűnik, a V4-nek csak egy lehetősége maradt, hogy ezt a fegyvert használja





A Scaletrix pályán még autók is vannak, amik elüthetnek



megvannak a személyes támadási lehetőségei"

teszik meg, talán azzal a kivétellel, amikor büntetést kapsz, mert le akartál vágni egy kanyart, amit nem lett volna szabad. A *Micro Machines* V3-ban erre kimondottan bátorított a játék, és a legjobb ok arra, hogy az egyjátékos vagy az időre versenyzés módokat kipróbáld, az volt, hogy ott fejleszthetted a kanyar-levágó technikádat a következő többjátékos meccsre. Ezúttal azonban a pályák sokkal könyörtelenebbek, és a rövidítéskeresési tapasztalataid nagy része azzal végződik majd, hogy a banda végére kerülsz, elveszítvén a pozíciódat és az értékes másodperceket az idődből. Ennek ellenére gyorsan tanulsz majd a hibáidból, és rájössz, hogy a *Micro Maniacs* az eddigi legjobb *Micro* játék.

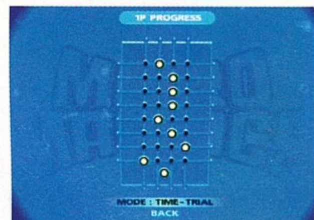
Justin Calvert



Az apró tankokkal a harci versenyben lehetőséged van bizonyos power-upok felvételére – amitől a fegyverek működni kezdenek

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
MICRO MACHINES V3
Ez a dögös kis miniverseny meglepően jól állta az idő kíméletlen próbáját.

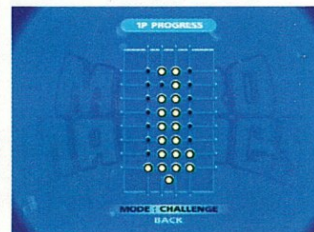
HOGY KELL...
MEGTALÁLNI A BONUSZPÁLYÁKAT ÉS TITKOS KARAKTEREKET



A bonuszok nagyrészét az értékelő képernyőről érheted el. Amikor először viszed végig a játékot, valahogy így néz ki.



Minden alkalommal, amikor megnyersz egy versenyt, kivilágítod a megfelelő kört az értékelő képernyőn. Próbálj úgy nyerni, hogy függőleges sorokat kapjál a véletlenszerű minták helyett.



Mikor elkészült a függőleges sor, elkezdesz hozzájutni a titkos pályákhoz és karakterekhez. A vízszintes sorok annyit tesznek, hogy kivilágításukkal nem kell újrajátszani az adott pályát. Ha egymás után háromszor megnyersz egy bonuszpályát, extra életeket kaphatsz.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Tiszta, élénk, és csak ritkán zavaró a változatossága 9
JÁTSZHATÓSÁG	Nincs jobb nyolcjátékos program PlyStationre 9
ÉLETTARTAM	Egyedül viszonylag rövid, de óóó... a többjátékos mód... 9

ÖSSZKÉP
Nem alszol majd, míg be nem gyűjtötted azokat a többjátékos módban felhasználható kedvességeket egyedül, ezek után átjönnek a haverok, és megint csak ébren kell maradnod...

9 A 10-ből





A grafika apró finomításai közé tartoznak az új pirotechnikai ketyerék.





A *Rollcage Stage II*-ben 60 pálya és 16 játékstílus közül választhattok. Egyes pályák a kezdetektől hozzáférhetők, másokat nektek kell megnyitnotok. Ami közös bennük: az eszelős tervezőjük és hogy gyorsan függőséghez vezetnek.

A PLAYSTATIONRE RÁZÁRÓDOTT A SÚLYOS ACÉLAJTÓ, ÉS A VÍZESÉS SODRÁSA MAGÁVAL RAGADTA...



Rollcage Stage II

„ Reggeli, ebéd és vacsora nélkül egész nap. Úristen! Már hajnali

KARTOTÉK

KIADÓ	SCEE
FEJLESZTŐ	Attention To Detail
MEGJELENÉS	a napokban
KORHATÁR	3 év fölött
ÁR	13990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

A Rollcage első verziója óriásit durrant, bár az eladások elmaradtak attól, ami egy ilyen sikeres játéktól elvárható. Bár a *WipEout* nagysága beárnyékolja, az igazi rajongók rámutattak, hogy ez talán egy jobb játék.

A *Rollcage*, mint a sci-fi autóversenyek egyik legjobbja, az óriáskerekű járgányok diadalát hirdette. Hála hatalmas kerekeinek, sem a sziklák, sem az őrült bukfencek nem állították meg az autókat. Sőt, épp a lélegzetelállító zuhanások, a fejtetőn való landolás, a csatornák tetején zajló párbajok tették felejthetetlenné a küzdelmet. Mindezek ellenére, a program nem volt tökéletes. Az autók irányításával akadt némi probléma: például a kipördüléskor irányíthatatlanná váló versenyző az első helyről visszaesett az ötödikre. A második rész fejlesztőinek első dolga ennek korrigálása volt. Az új epizódban a kocsiknak sokkal jobb az úttartása. Ne féljetek, azért a bukfencek még garantáltak! A gyengébb eredményért viszont már nem okolhatjátok a programot.

Az első részben megszokott elemek természetesen megtalálhatók a folytatásban is, kiegészítve új fegyverekkel, autókkal és pályákkal. A fejlesztők kötelességüket messze túlteljesítették a játék változatosabbá tételekor. A második részben 16 stílus és 60 pálya vár rátok, köztük néhány rejtett. Ilyen a Rubble Soccer és a Pursuit, ahol egy ovális pályán kell utolérnetek az ellenfeleket és sziklákkal oldalba taszítanotok. A többi pálya, mint a tömegpusztító Total Racing, a játék elejétől hozzáférhető.

A *Stage II* legérdekesebb újdonsága a Scramble üzemmód, melyben egy szalagkorlát nélküli, eszelős hullámvasút pályán kell végigmennetek. Nem a fegyverek begyűjtése, vagy az ellenfelek felborogatása a cél: egyszerűen csak jussatok el a végére. Első hallásra ez nevetségesen könnyűnek tűnik, de a cérnavékony egyenesekkel, 45 kanyarral és a gravitációnak ellentmondó hurkokkal teletűzdelt pályát genetikailag nem módosított lények aligha tudják teljesíteni. Majd meglátjátok, hogy van fontosabb dolog, mint a reggeli, az ebéd vagy a vacsora, ha még hajnali 4-kor is villámló szemekkel meredtek a képernyőre. Meglepetésünkre a grafika nem sokat változott az első részhez képest. Talán nem is volt rá szükség. A zökkenőmentes száguldás élvezetesebbé teszi a játékot, mint a fölösleges csengők és sípok beépítése a programba. Az új pirotechnika vagy az alkalmanként megjelenő űrhajó jelenti a képi világ gazdagodását. A játékmenet ugyanaz, mint az első részben. Az egyetlen dolog, amit szóvá tehetünk, a zene és a bejelentkezés. Elődjéhez hasonlóan, a *Rollcage*










Az új és hatékonyabb fegyverek illetve autók a *WipEout* utánzók méltó ellenfelévé teszik a játékot.

HOGY KELL...

ARANYÉRMET SZEREZNI A SCRAMBLE MÓDBAN



Tartsátok az ujjatok a gázon, és figyeljétek a startórát. Ha jól időzítetek, és amint az óra nullára vált, gázt adtok, turbó rajttal indulhattok.



A kanyarokban nem elég lassítani, meg kell állnotok, kivéve, ha pályafutásotokat a sötét űrben akarjátok befejezni.



Ne lépjetek a fékre, míg át nem értek a célvonalon! Utána pedig kormányozzátok a járgányt a pálya szélére, különben az út végén magába szippant a végtelen semmi.

4 van, és én csak játszom, csak játszom...”

Stage II is a *WipEout* nyomdokain jár. A *Rollcage* azonban elég ütős önmagában is: nincs szüksége a *WipEout* ikon-rendszerére vagy zenéjére. Semmi kifogásunk a zenék átvételével, csak megerősíti azok állítását, akik szerint a *Rollcage* nem több egy másodszülött programnál. Pedig a *Rollcage* elég erős ahhoz, hogy a saját lábán hódítsa meg a piacot. A milliós eladásokhoz viszont a fejlesztőknek egyéni arculattal kell felruházniuk a programot. Meglátjuk, milyen lesz a *Rollcage III.* Addig is, tegyétek félre a *WipEout*-os előítéleteiteket, és próbáljátok ki magatok minden idők egyik legvadabb versenyén.

Paul Rose



A könnyebb irányíthatóság csak jobb útfekvést jelent: a szédítő tempó nem változott.

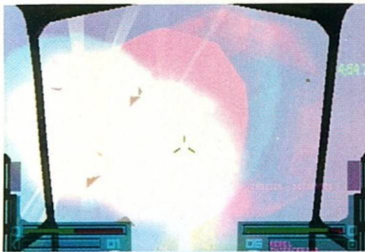
HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
WIPEOUT (PSM04 9 A 10-BŐL)
Űrjárgányok, fegyverek és húzós zene. A legjobb sci-fi verseny.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Igazán remek, és a sebessége egyszerűen hihetetlen	9
JÁTSZHATÓSÁG	16 pokoli stílus	9
ÉLETTARTAM	Évekre rabul ejt	9

ÖSSZKÉP
Aligha találkozott versenyző ennél izgalmasabb feladattal. A *Rollcage II* több, mint folytatás. A javított grafika és az élményszámba menő versenyzés a legjobb programok közé emeli a játékot.

9 A TÍZBŐL



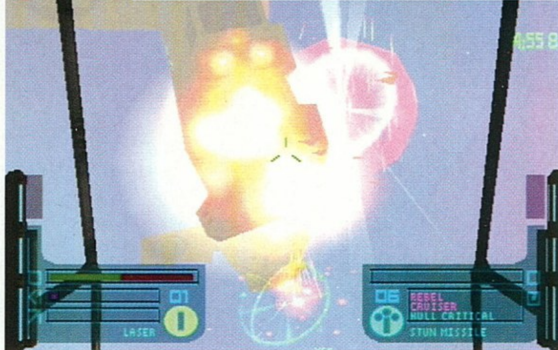
Egy zsoldos szerepét alakítod, aki küldetések sokaságából választhatja ki a neki tetszőt. Ha sikerrel jársz, a vérdíjakból fejlesztheted a fegyvereidet és a hajód berendezéseit











Ha a *Red Sunnak* van gyengéje, az a darabos grafika, ami nem tűnik olyan jónak, mint az előző *Colony Wars* játékokban. És a küldetéseknek a mennyiségével és minőségével – amelyek a legmagasabb szintűek – egy tisztességes kétjátékos mód jól jött volna. Várjuk, Psygnosis...

CSAK EGY ÚJABB DÖGUNALMAS FOLYTATÁS VOLNA? TÉVEDSZ, BARÁTOM. NAGYOBBAT NEM IS TÉVEDHETNÉL...



Colony Wars: Red Sun

„Keresd meg a kenyered kőkemény zsoldosként, aki

KARTOTÉK



KIADÓ	SCEE
FEJLESZTŐ	Psygnosis
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	11 év
ÁR	10 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

Hollywood csak egy maroknyi jó minőségű űrtörténettel állt elő. Ott van természetesen a Star Wars-sorozat; a Star Trek II, talán. Nagyon talán az Independence Day. Akárhogy is, az űr-operák hiánya nem tartotta vissza a játékkészítőket attól, hogy megcsinálják saját interaktív sorozataikat. Sokan próbálkoztak ezzel, egy kevésnek sikerült is...

A legtöbb PS-ös űrjátékot lerontotta a túlkomplikált, szimulátor-szerű irányítás, míg a konzolos próbálkozások nagyrésze a ló túlsó oldalára esve agyatlan lövöldözéssé sikeredett. Csak a Psygnosis *Colony Wars*-a tett eleget azoknak a követelményeknek, hogy mind az izgalom, mind a történet tekintetében megállja a helyét. Az első két rész nagy hibája az volt, hogy a látványt a játszhatóság fölé helyezte. A *Colony Wars:* Red Sun azonban egy új Psygnosis csapat terméke, ennek megfelelően megkapta azt a frissességet és újító szellemet, amire annyira szüksége volt. Annyit el kell ismerni, hogy az alapötlet semmit nem változott. A *Red Sun* egy magas oktánszámú űrlövöldözős, moziszerű betétekkel. Az elődöktől eltérően azonban a játékban küldetések széles skálájából válogathatsz, csomó fegyverrel, és olyan történettel, amely megfogja a játékost, anélkül, hogy belezavarna a játszhatóságba.

Egy zsoldost alakítasz, aki a kenyerét kőkemény zsoldosként keresi meg az előző részekben felvázolt intergalaktikus háborúban. Belebonyolódik egy rejtélyes ügybe, miután azt a feladatot kapja, hogy derítse ki az igazságot a Vörös Nappal (Red Sun) kapcsolatban, ami egy forradalmian új csatahajó, és amit azért építettek, hogy végre békét teremtsen a Galaxisban.

Az eredmény egy átmenet a történetközpontú küldetések és a szabadon választható zsoldosfeladatok között. Ez utóbbiakat azért fogadod el, hogy pénzt keresve fel tudd fejleszteni az űrhajódat, így kellemesebb fegyverekhez és eszközökhöz jutva. Ez a része halványan emlékeztet az Elite-re, abban a tekintetben, hogy mérlegelned kell, hogy mibe fektetsz: fegyverekbe, páncélba, esetleg kiegészítőkbe, mint például a hűtőnyílások.

A *Red Sun* jóval kiegyensúlyozottabb, mint elődei. Föld- és űrközpontú küldetések kellemes keveréke, a lopakodós vagy tombolós szélsőségek között megtalálva az arany középutat. Sőt, mivel a *Red Sun* nem lineáris, és te döntöd el, hogy melyik küldetést választod, nagyrészt rajtad múlik, hogy viszed végig a játékot. Annyit azért elmondhatunk, hogy nem jutsz messze, ha nem veszel egy jobb űrhajót.

A játék univerzuma öt szektorra oszlik, melyeket különböző fajok és hajók népesítenek be. Emiatt a játék nem laposodik el, és mindig elég inspirációval szolgál, hogy az ember tovább folytassa.

Annyit el kell ismerni, hogy valószínűleg nem a világ legne-



Colony Wars: Red Sun



Minden misszió **kezdetekor, röviden tudtodra adják, milyen taktikát kell használnod. Repülés közben is jelennek meg tanácsok a képernyőn. Ráadásként a missziók között jó minőségű FMV képsorok adják ki a történet vezérfonalát.**



HOGY KELL...
MEGVÉDENED A KONVOJT



Kalózok támadnak az utánpótlás-szállító konvojra, úgyhogy nem maradj le tőle, és figyeld a radart az árulkodó piros pöttyökért...



Először egy kalóz vadászcsapattal kerülsz szembe. A konvoj mögött szoktak megjelenni; szedd le őket, mielőtt még észbe kapnának.



Elöl sem békés a helyzet; a kalóztankokat könyörtelenül végig kell kergetni a vízmosásokon – aztán atomjaikra robbantani őket!

felfedezheti az igazságot a Vörös Nap mögött."

hezebb játéka – Han Solo például egy hét alatt végigvinné –, és a kétjátékos- párharcmód hiánya csökkenti az élettartamát. Kicsit ellentmondásos a grafikai rész is: a real-time megvilágítás, és az ellenfelek változatossága mellett is darabos, valamint kissé rajzfilmszerűnek tűnik az egész. Ennek ellenére kevés játék nyújt ilyen helyzeteket, a hatalmas, felfegyverzett csillagbázisok megtámadásától kezdve, az ellenséges bolygón lezuhant pilóta védelméig az idegen létformáktól.

Ehhez hozzájön még a nagyzenekarral rögzített hanganyag, és a komoly szinkron a FMV jelenetekhez, és máris kiderül: a *Red Sun* kétségtelenül az eddigi legizgalmasabb *Colony Wars*-játék... és emellett a jelenlegi legjobb űrszimulátor is.

Paul Rose



Bár nem ez a világ legbonyolultabb játéka, elég változatos ahhoz, hogy ez legyen a legjobb *Colony Wars* játék.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
G-POLICE: WOJ
Egy újabb profi, küldetésalapú robbantgatós. Egy zseniális játék zseniális folytatása.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Változatos, de kicsit finomítani kellett volna	8
JÁTSZHATÓSÁG	Könnyed, változatos	8
ÉLETTARTAM	Rengeteg küldetés, de vajon hol maradt a kétjátékos mód?	8

ÖSSZKÉP
Egy profi, moziszerű lövöldözős, példaértékű a műfajon belül. A *Red Sun* új ötleteket és magával ragadó történetet vitt a *Colony Wars* sorozatba, amire nagy szükség is volt.

8 A TÍZBŐL









A két játékos (two-player) üzemmód felejthetetlen élményt nyújt. A vezérlőmű simulékonysága lélegzetelállító.

A száguldás néha idegtépő, a bukás viszont mindig csonttörő.

KÉT KERÉK, VAGY NÉGY KERÉK? A SOK LÚD NEM GYŐZ MINDIG DISZNÓT!



Superbikes 2000

„Az első meglepő dolog, a járgány irányíthatósága. Olyan… simulékony."

KARTOTÉK

KIADÓ	Electronic Arts
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	napokban
KORHATÁR	nincs
ÁR	11990Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
CASTROL HONDA (PSM03 6 A 10-BŐL)
A motorozás érzés nélkül olyan, mint zokniban lábat mosni.

Egy létező sportágon alapuló videojáték fejlesztőinek két kihívással kell szembenézniük: a programnak egyrészt élethűnek, másrészt élvezhetőnek kell lennie. A valóság érzete, az élethű grafika, a fizika törvényeinek megfelelő mozgások mindenkit lenyűgöznek. Igazi élménnyé azonban, a hétköznapok monotonitását meghazudtoló elemek teszik a játékot. Csak a fantasztikum és a valóság közt összhangot teremtő játékoktól várhatunk felejthetetlen perceket. Itt van például a motorverseny. Nincs program, ami tökéletesen visszaadná az érzést, amit egy 150-nel döngető 1000 cm³ gép bedöntése nyújt, de néhány játék hasonló magasságokba repítheti az adrenalin szintet.

Közéjük tartozik a *Superbikes 2000* is. Szebb grafikát láthattatok már, és a gépeteket sem fogja csúcsra járatni, de kevés program ötvözi ilyen látványosan az arcade-játékok zabolátlan brutalitását és a PC programok kidolgozottságát. Nem próbál versenyre kelni a *Castrol Honda Superbike Racing*-gel, de elég tuning-opciót építettek a játékba, hogy a legvadabb pályákon is győzelmi esélyekkel indulhassatok. Mindent egybe vetve, a *Superbikes 2000* egy igazán ütős program, ami felejthetetlen perceket fog szerezni az acélparipák szerelmeseinek.

Az első dolog, amire felfigyeltek, miután nyeregbe pattantok, a gép irányíthatósága: olyan szófogadó az aranyos, akár egy kezesbárány. Van ugyan némi különbség az egyes motortípusok közt, de az főként a teljesítményükben és a csúcssebeségeikben jelentkezik. Az idei évad valamennyi csapata képviselteti magát a versenyen. Néhány kör után, még az Aprila RSV Mille is színre lép. Az olasz temperamentum megjelenése letöri a japán gépek első futamtól kezdődő dominanciáját. Természetesen, nem muszáj állandóan egykeként versenyeznetek: bármikor átkapcsolhattok kétjátékos módba. Egy teljes bajnokságot (championship) végigversenyezhetsz a csapattársaddal, vagy éppen az ellenfeleddel. Amit hiányoltam a programból, a változatosság és az igényesebb grafika. A kidolgozottabb képek az egész játékot ...ööö igényesebbé tették volna. Ezzel együtt, a *Superbikes 2000* az egyik legszínvonalasabb PlayStation szimulátor.

Al Bickham

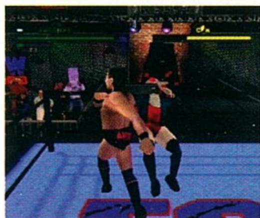
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

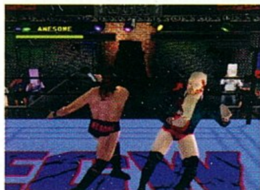
GRAFIKA	Lehetne élesebb, de azért elmegy	7
JÁTSZHATÓSÁG	Gyors és simulékony, rengeteg opcióval	8
ÉLETTARTAM	Nem ártott volna néhány technikai hókusz-pókuszt beépíteni	7

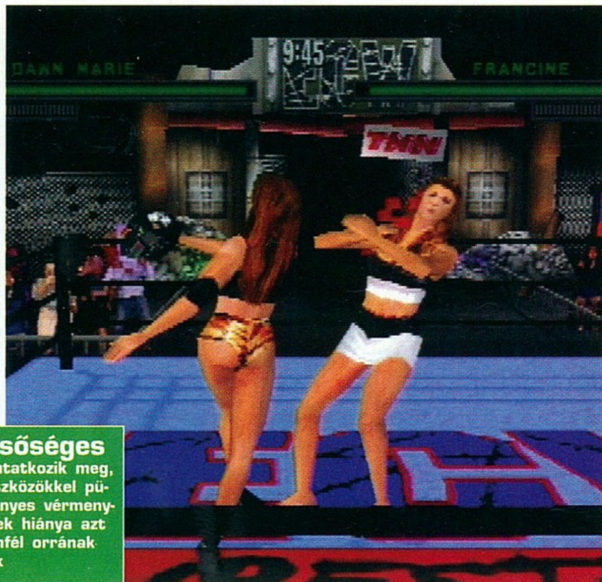
ÖSSZKÉP
Gyors, élvezetes, kissé monoton, de megéri az árát. Némi *Gran Turismoval* a szerelőműhelyben és a depóban, a *Superbike 2000* jobb is lehetett volna.



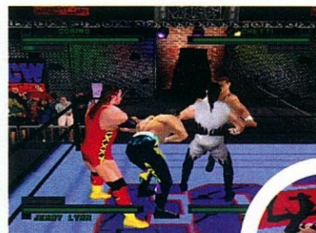
7 A TÍZBŐL

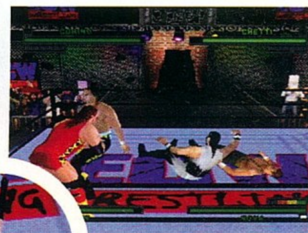


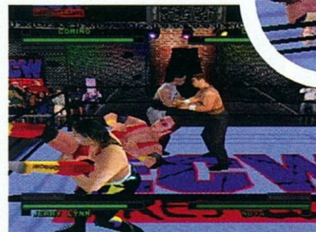




Az ECW, ööö, szélsőséges volta abban a lehetőségben mutatkozik meg, hogy ellenfeleidet háztartási eszközökkel püfölheted. Sajnos, az igen szegényes vérmenynyiség és a kontaktus érzetének hiánya azt eredményezi, hogy még az ellenfél orrának betörése is unalmasnak érződik









A Royal Rumble opció kiválasztásával négy pankrátor egyszerre küzdhet. Az *ECW* grafikája kifogástalan, de a játszhatóság nem sokban különbözik azoktól a napoktól, mikor még egy pixelfoltot kellett püfölnöd, amiről a cimborád esküdözött, hogy Hulk Hogan

A SZABÁLY AZ, HOGY NINCSENEK SZABÁLYOK – CSAK A SZOKÁSOS...



ECW Hardcore Revolution

„A Deathmatch módban még késsel is dolgozhatsz...”

KARTOTÉK

KIADÓ	Acclaim
FEJLESZTŐ	In.house
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	15 év
ÁR	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől négyig

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

BUSHIDO BLADE

Tetszik a poligonvér gondolata? Vess egy pillantást erre a nagy kihívást jelentő és kiválóan játszható verekedősre!

Ez a pankrációs játék bizony véres. Még fegyverek is vannak benne, de a nevében csak egy W betű található. Ez az, ami miatt az *ECW Hardcore Revolution* kevésbé tűnik forradalminak, és inkább egy minden incidens nélkül lezajló ülősztrájkra emlékeztet, amelyet a hagyományos pankrációt kedvelők szerveznek.

A grafikáját tekintve az *ECW* az új évezred gyermeke. A két, egymás felé kapkodó és alkalmanként hanyatteső sprite-ok szomorú látványának ideje lejárt. Elő a poligonokkal! Éljenek a fényes izmú virtuális birkózók, egyéni arcukkal, testükkel, tetkóikkal! Az *ECW* olyan jól néz ki, amennyire az ágyékkötős, olajos bőrű, éppen ütlegelés alatt álló férfiaktól az csak kitelik.

De mielőtt elkezdenénk a Lycráról és az alsóneműkről lelkesedni, sajnos el kell mondanunk néhány rossz hírt is. Az *ECW* a velejéig romlott, hardcore ide vagy oda. Eleinte a boncolás közben csak olyasmit találsz, amit el is várnál – néhány alapvető rúgás, ütés, fogás. A vészcsengők azonban megszólalnak, mikor alig-alig tűnik fel újdonság a mozdulatok terén azok után, hogy hülyére verted az ellenfelet, és durván megragadtad hátulról. Van néhány kiemelés, néhány egyéb mozdulat, és fegyveres támadások, de a játékot még véletlenül sem kevernéd össze a *Street Fighterrel* vagy a *Tekkennel*. Vagy a *Kumite*-vel, vagy pedig akár a *Bloody Roarral* – egyszerűen nincs elég saját mozdulata a karaktereknek, hogy úgy érezd, nem számít, éppen kit irányítasz.

Az egyetlen dolog, ami megkülönböztethetné az *ECW-t* a többitől, az az, hogy a pankrációt új megvilágításba helyezi, mint véres sport. A Deathmatch módokban székekkel, táskákkal, szemeteskukákkal üt-legelheted az ellenfeleidet, sőt, még kést is szegezhetsz a torkuknak; azonban a *Mortal Kombat* után már néhány piros pixel látványától aligha kap valaki a szívéhez. Ez nem húzza ki a játékot abból a bajból, hogy amikor a néhány keményebb, hatékonyabb fogásra kerülne a sor, a mozgás egyre kevésbé meggyőző – az pedig a *Bushido Blade* példájából is látszik, hogy lehetséges realisztikus verekedőst összehozni. Az *ECW-ben* egyszerűen nincs meg az az érzés, hogy valóban eléred az ellenfeleidet. Székkel, vagy egy portörlő rongygyal ütötted meg őket? Sokszor úgy tűnik, a rongy legalább szórakoztatóbb lenne (és valószínűleg ugyanolyan hatékony).

Lehet, hogy friss pankráció-licenc és új sztárok szerepelnek benne, de amennyire az *Acclaim* birkózó-osztagán múlik, az *ECW* Wrestlingből tizenkettő egy tucat.

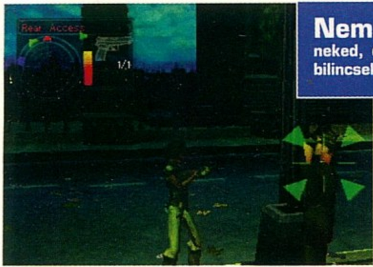
Pete Wilton

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Bronzbőrű Adonisz sebhelyekkel	7
JÁTSZHATÓSÁG	Kiábrándító, sekélyes, és semmilyen tekintetben nem forradalmi	5
ÉLETTARTAM	A többjátékos mód elviselhető, de egyedül borzasztó unalmas	4

ÖSSZKÉP
A pankrációs játékokat az a veszély fenyegeti, hogy kihalnak a szegényes, ismétlődő játékmenet miatt. Kevesebb vizuális szteroid, és a cselekmény komolyabb felgyúrása volna szükséges

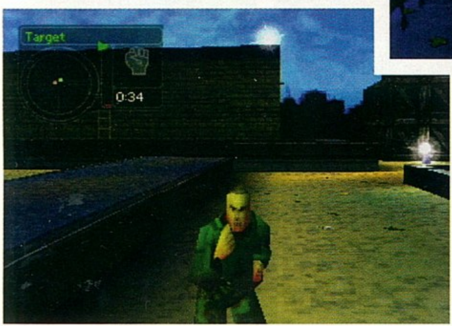
5 A TÍZBŐL



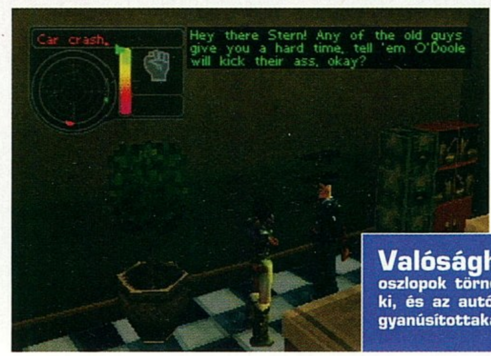
Nem könnyű a rendőr élete. Én mondom neked, öreg, ha nem volna a kocsi, a jelvény, a bilincsek, a tonfa, meg az a sok fegyver...













Valósághűség magasfokon! Lámpaoszlopok törnek el, szemeteskukák borulnak ki, és az autók tényleg elütik az útra dobott gyanúsítottakat

TARTÓZTASS LE NÉHÁNY ROSSZARCÚT, HOGY MEGLEGYEN A NAPI POFOZKODÁS-ADAG



Urban Chaos

„Nem telik bele sok idő, mire elkezdesz több ellenfelet alázni"

KARTOTÉK

KIADÓ	Eidos
FEJLESZTŐ	Mucky Foot
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	15 év
ÁR	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
SYPHON FILTER (PSM01, 8/10)
Keveredj bajba. Célozz a baj szemei közé. Lőj. Aztán ezt újra.

Káoszt okozni rendkívül könnyű, ha valakinek történetesen akad egy megvillantható rendőrjelvénye. Perceken belül elkoboztunk egy taxit, és feldöntöttünk egy pár szemeteskukát, mielőtt kiszálltunk volna belőle egy kereszteződés kellős közepén, hatalmas torlódást okozva. Az elkobzott fegyverek tömegével elnéptelenítettük a Central Parkot. Végül csak úgy szórakozásból letartóztattunk egy ártatlan civilt, és felrobbantottunk egy terepjárót. Elnézést, hölgyem, a hátsó lámpája lehet, hogy nem működött...

A 3D-s környezet ellenére az *Urban Chaos* leginkább a régi hasonló stílusú játékokra emlékeztet. A *Double Dragon* és a *Final Fight* a fegyverhasználattal egybekötött verekedésre példa, a *Syndicate* a gyalogosokra és az elköthető autókra, a *GTA* pedig a pörgő tempójú küldetésekre és a váratlan helyzetekre. És bár nem az a feladat, hogy a Wesley Snipes-t alakítsd a Pusztítóból, a játék szabad folyású volta és igényes kivitelezése erre jó lehetőséget ad.

A figyelem középpontjában mégis a vezetés, mászkálás és futkosás, és a bűnözők arcának radikális átalakítása van. A harci mozdulatok retro-szerűen könnyűek, mégis elég van belőlük ahhoz, hogy bármilyen helyzetben találj egypár odaillő fogást. Nem telik bele sok idő, hogy elkezdj több ellenfél ellen harcolni egyszerre, boldogan alázva őket az elsöprő erejű repülőrúgások és nevelő célzatú könyökösök sokaságával.

Ami azonban szomorú, hogy az egész valahogy mégsem stimmel. A kormányzási rendszerrel még egy bárkát sem lehetne elnavigálni, és az irányítás egyszerűen nem elég megbízható ahhoz, hogy ne azt hibáztatnád az alkalmankénti tetőről való lezuhanás miatt. Néha a kamera, úgy tűnik, nem foglalkozik azzal, hogy arra a helyre mutasson, amit esetleg látnod kéne, néha pedig zavaró, hogy önkényes módon váltogat a célpontok között. És amikor ugyanezt a fel=előre irányítási módszert próbálod a járműveknél bevetni... elég legyen annyi, hogy inkább ne.

A grafika szintén nyomasztóan fáradt. Csak kombináld össze a durva felbontást a képernyőn található szereplők számával és a kis látótávolsággal, és úgy fogod érezni, hogy becsaptak.

Mindezek ellenére, ha nem is teljesen tökéletes, attól még jó vele játszani. Jobb PlayStationön, mint PC-n, és nem kell öt órát nyomulni vele, hogy elkezdd magadat jól érezni. Az *Urban Chaos* bátor kísérlet régi, fáradt játékok kombinálására, hogy valami új, izgalmas, és – legalábbis egy időre – a játékosok figyelmét lekötő darab jöjjön létre. És nem is teljesen sikertelen...

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Az effektektől és a mozgó kamerától eltekintve ez naaaaagyon 1997	6
JÁTSZHATÓSÁG	Teljesen oké, a stílusok szerencsés keveredése	8
ÉLETTARTAM	Sajnos kizárólag a nehézségi szint növekedésén alapszik	6

ÖSSZKÉP
Jobb kivitelezéssel az *Urban Chaos* igazi klasszikussá válhatott volna. A problémáktól eltekintve a hónap egyik legjobban élvezhető játéka.

8 A TÍZBŐL



A GONOSZ BENNED ÉL. ENGEDD SZABADON!





FORGALMAZZA: N-TEC TEL.: 261-1219

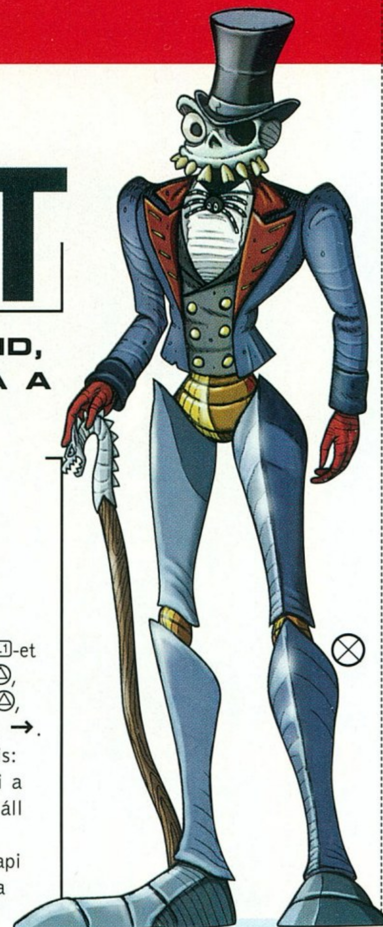
KAPHATÓ A TESCO ÁRUHÁZAKBAN

A DEKORÁCIÓ NEM MATRICA



KÍVÁNJ EGYET

A ROVAT, AMELYHEZ TE, KEDVES OLVASÓ, BEKÜLDÖD ÓHAJAID, SÓHAJAID ÉS SIRÁMAID, TÜNDÉRKÉNK PEDIG ELŐVARÁZSOLJA A MEGOLDÁST. VOILÁ!



KÉRTE: **SCHMIDTMAYER CSABA** TATÁRÓL ÉS **KOVÁCS GÁBOR**

HOGYAN... KÖNNYÍTSÜK MEG EGY CSONTVÁZ DOLGÁT

MEDIEVIL

„A Scarecrow Fields nevű pályán hogyan kell az aratógépet mozgásba hozni?"

A szélmalomban (a forgópadlós kör legészakibb pontján) találsz egy alkatrészt az aratógéphez. Azt kell a helyére tenned, és el fog indulni az aratógéped.

„Az Asylum Grounds nevű pályán hogyan lehet Jack of the Green második találóskérdését megoldani?"

A rejtvény megoldása: bohóc. A fémarcokat a bohócbokor felé kell fordítanod. (Először a középső kivételével fordítsd mindet úgy, hogy egy fordulásnyira legyenek a bohóctól. Állj úgy, hogy egyszerre kettőt is el tudj találni, és állítsd be őket, a középsőt hagyva a végére. Ha igazán gyors akarsz lenni, használd a kis kardot.)

Csalások:
Ha mindent ki akarsz nyitni, az összes fegyver és sérthetetlenség az, amire vágysz, vegyél egy nagy levegőt, állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az L1-et és pötyögd be: △, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →. (Angolul tudók megjegyezhetik úgy is: To toot loud roll troll to door - ami a gombok kezdőbetűiből és o=kör-ből áll össze.)
Ha csak simán az egyszerű hétköznapi csalás módozatban akarod játszani a játékot, a kód: ↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □, △. (Angolosoknak: Dust to dust.) ■

KÉRTE: **PATAKI ADRIENN** JÁSZBERÉNYBŐL, **VÖRÖS PÉTER** BUDAPESTRŐL, **KALÓ FERENC** ÚJSZÁSZRÓL, **SZILVÁGYI TIBOR** DEVECSERRŐL ÉS **GYÖNGYÖSI GYULA** BUDAPESTRŐL

HOGYAN... KELL LEÜTNI A HANGOKAT

SILENT HILL

Zongora:
A zongorabillentyűkhöz akkor férsz hozzá, ha az aranymedált a helyére tetted az óratornyon. Hét fehér billentyű van és öt fekete. Gondolatban számozd be őket balról jobbra!

A következő sorrendben üsd le őket:
1.) 2. fehér
2.) 6. fehér
3.) 5. fekete
4.) 5. fehér
5.) 1. fekete

Extra opciók menü:
A főmenüben nyomd meg egyszerre: L1 + L2 + R1 + R2. Meg fogy nyílni az „Extra Options" menü, ahol fegyvereket, a vér színét, a nézőpontot, a szereplőd mozgását és automata célzást állíthatsz be.

Kórházi ajtók:
A kórház harmadik emeletén van két ajtó 3-3 táblával. Ugyanabban a szobában az oltárnál két képet találsz. A vakus fényképezőgéppel kapd le a képeket és máris kezedben az ajtók nyitja.
Az ajtó rejtvény kódjai:
A, L, E, R, T

Zodiákus szoba:
Abban a szobában, ahol a csillagjegyeket találod, kattints a képeken látható végtagok számának megfelelő számjegyekre: Nyilas 6, Bika 4, Ikrek 8.

Cybil megmentése:
Amikor a körhintán Cybilnek kifogy a lőszere és eldobja a fegyvert, rádtámad és megragad téged. Szabadulj ki a szorításából és használd a vörös folyadékot, amit a kórházban találtál az adminisztrátor íróasztala mellett a padlón. ■

Sziasztok

Újra itt vagyok! Nem kis erőfeszítések árán sikerült előásnom magam leveleitek halma alól. Igaz, a varázspálcám elgörbült egy kicsit, de ez remélhetőleg nem befolyásolja kéréseitek megválaszolását. De hogy megbizonyosodjunk róla, lássunk máris neki! Persze továbbra is várom leveleiteket a *PSM* magyarországi szerkesztőségébe (Computer Média Kiadói Kft. 1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I./14.) vagy e-mailben (psm@cmk.hu). A levélre ne felejtsétek el ráírni: Szigorúan Titkos!

PSM-tündér

KÉRTE: **PATAKI ADRIENN** JÁSZBERÉNYBŐL ÉS **BORSOS IMRE** TÓSZEGRŐL

HOGYAN... NYISSUK KI AZ AJTÓKAT

DINO CRISIS

Az ajtónyitó kódok, abban a sorrendben, ahogy a játék során feltehetően találkozol velük:

A kód: H B C E F A G D I
A kulcs: B C F G I
A megoldás: H E A D

A kód: A B N D E F G H
A B W C D F G H
A B D F G H O M
A B D E F G H R
A kulcs: A B D F G H
A megoldás: NEWCOMER
(Húzz ki minden A-B-D-F-G-H betűt a kódból)

A kód: L F A C E D O E G H
R F A C T D O E R Y
A kulcs: 3 4 5 6 7 8
A megoldás: LABORATORY
(3=C, 4=D, 5=E, stb. Ezeket hagyd ki a kódból)

A kód: T H E
T H I R D E F N F E
B A L L O N
H I R O R R S G S Y
A kulcs: 1 2 3 4 5 7 9
A megoldás: E N E
R G Y(ENERGY)

A kód: W B A D T H E I R C
D D D H W
C B C G A
F G H I Y
A kulcs: 2 3 4 6 7 8 9
A megoldás: WATERWAY
(2=B, 3=C, 4=D, stb. Ezeket hagyd ki a kódból)

A kód: S A T U R D A Y
B A B Y
N I L L G H I T
Z F E V E R
A kulcs: 2 5 6 7 9
A megoldás: S T A
B
I L I
Z E R(STABILIZER)

A kód: 041503
201518
061109
181107
A kulcs: GF
A megoldás: DOCTOR KIRK
(04=D, 15=0, 03=C, stb. Hagyd ki a 06 és 07 számokat) ■

TOP TIPP

Spyro 2

„A Summer Forestből visszamentem (pénzemmel együtt) és Moneybags nem volt sehol. Most egyszerűen nem tudom megszerezni Glimmeren a 3. gömböt, mert ahhoz másznom kéne. Azt meg nem tudom, hogy hol tanuljak meg mászni. Már megint elakadtam! Kész őrület! Mondtam, hogy nem vagyok „ügyeske" ezen a téren. Kérlek titeket, szánjatok meg és segítsetek! Előre is köszönöm!"

Székely Daniella Budapestről

Moneybags három leckéd ad neked a játékban: az első az úszás, Summer Forestben a tó mellett, 500 drágakőért; a második a mászás, Autumn Plains-ben a birkák mellett, 500 drágakőért; a harmadik pedig a fejelés, Winter Tundrában az udvar mellett, 1000 drágakőért. Ha azonban nincs elég drágaköved, vagy egyszerűen csak lusta vagy megkeresni Moneybags-et, állítsd le a játékot és nyomkodd végig: ◎, ◎, ◎, ◎, ◎. Így egyszerre megkapod mind a három képességet anélkül, hogy fizetned kellene érte, vagy meg kellene keresned Moneybags-et.



KÉRTE: **ZSOLNAI PÉTER** HERNÁDRÓL

HOGYAN... SEGÍTSÜK ELŐ AZ AUTÓLOPÁST

GRAND THEFT AUTO

A következő kódokat a játékos nevéhez kell beírnod. A kódokat átnevezéssel („Rename") halmozhatod is.

BSTARD
– az összes szint, az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, 99 élet, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből, koordináták kiírása, maximális üldözés, ötszörös szorzó.

THESHIT
– az összes szint, az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, 99 élet, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből, ötszörös szorzó.

MADEMAN
– az összes szint, az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből.

GROOVY
– az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből.

PECKINPAH
– az összes fegyver, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből.

HANGTHEDJ
– az összes szint, az összes fegyver, pénz.

SKYBABIES, TURF, INGLORIOUS
– szintek kiválasztása.

SATANLIVES
– 99 élet.

WEYHEY
– 9,999,990 pont.

EXCREMENT
– ötszörös szorzó.

EATTHIS
– maximális üldözés (wanted level 4).

BLOWME
- koordináták kiírása.

CHUFF
– nincs rendőrség. ■

KÉRTE: **FISCHER BALÁZS** BUDAPESTRŐL ÉS **SÁFRÁNY KRISZTIÁN**

HOGYAN... CSALJUNK LARÁVAL

TOMB RAIDER 4

Szintugrás
Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory"-ba (eszközök). Jelöld ki a „Load Game" (játék betöltése) opciót és nyomogasd végig: L1, L2, R1, R2, ↑, majd lépj ki az „Inventory"-ból.
Megjegyzés: Úgy a legkönnyebb Larával pontosan észak felé fordulni, ha valami olyanon lóg vagy áll, ami észak felé néz. Ha ezek után megnyomod a „Select" gombot és így belépsz az „Inventory"-ba, az iránytű átlátszó lesz – igazolandó, hogy tényleg pontosan észak felé nézel.

Az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer és egészségcsomag
Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory"-ba (eszközök). Jelöld ki a „Small Medipack" (kis egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig: L1, L2, R1, R2, ↑, majd lépj ki az „Inventory"-ból.

Az összes eszköz
Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory"-ba (eszközök). Jelöld ki a „Large Medipack" (nagy egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig: L1, L2, R1, R2, ↓, majd lépj ki az „Inventory"-ból. ■

KÉRTE: **BERÉNYI ZOLTÁN** PÉCSRŐL

HOGYAN... GYŐZZÜK LE A LILA KENTAURT

HERCULES

„A *Hercules* játékban a fiam – na jó én is – elakadtunk a 3. pályánál, nem tudjuk a lila kentaurt legyőzni!! Ha valaki, tudna okosat, tippet, nagyon megköszönném, mert áll addig a játék."

Kedves Zoltán!
A kentaur legyőzésének legjobb stratégiája, ha a sziklára állsz, majd onnan a kentaur hátára ugrasz, amikor hátat fordít neked, és rendületlenül cibálod a sörényét. Ezt a műveletet ötször kell megismételned ahhoz, hogy legyőzd a lila lóembert. Tulajdonképpen ez a dolog könnyebbik része. A nehezebb ügylet a támadások elől való kitérés. Ne legyél hős, szemből sose támadd a kentaurt, és ugorj félre minden feléd irányuló mozdulat elől. Persze könnyű ez mondani... ■



TOP TIPP

Croc 2

Kérte: **Tóth Csaba** Törökbálintról

Örök élet:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1-et és nyomkodd végig: ○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓.

Csalás menü:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1-et és nyomkodd végig: △, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ←, ○. Ezek után játék közben nyomd le az L2-t, tartsd lenyomva, és közben nyomd le az R2-t. Ha minden jól megy, erre kinyílik a „csalás menü".

Végtelen számú kristály:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1-et és nyomkodd végig: □, □, ○, ↓, ←, →, ←, →. Ezek után játék közben nyomd le és tartsd lenyomva az R2-t, és nyomd le a □. Így százzal növelheted meglevő kristályaid számát, amikor és ahányszor csak akarod.





KÉRTE: **RÁDICS ZOLTÁN**

HOGYAN... AUTÓKÁZZUNK JOGOSÍTVÁNY NÉLKÜL

GRAN TURISMO

Van egy rossz hírem: jogsi nélkül nem lehet. És sajnos a jogosítványszerzésre nincsen kód. Esetleg hamisíthatsz egyet – de az már egy másik játék... Mindenesetre álljanak itt a *GT* általunk ismert csalásai:

Nagy felbontás
Szerezz nemzetközi A jogosítványt (International A License), azután a GT ligában nyerd meg mind a négy kupát, a GT Világkupát (GT World Cup) is beleértve. Ezek után a „Special events" menüben megjelenik a „GT Hi-Fi" menüpont. Ez jobb hanghatásokat, nagyobb felbontást, simábban futó képsorokat tesz lehetővé, viszont a háttér kevésbé lesz részletgazdag. Egyedül lehetsz a pályán (time trial), és a visszajátszást is ebben a módban nézheted végig.

Bónusz kocsik, pályák stb.
Mindegyik kocsival (A, B és C) menj végig mindegyik pályán, mindegyik nehézségi fokozaton (easy, normal, difficult). Ezek után tiéd lesz „arcade mode-" ban az összes bónusz cucc - 4 újabb pálya (Autumn Ring, Deep Forest, SSR5, Grand Valley Speedway), az összes kocsi (Toyota, Subaru, Dodge, TVR), bónusz befejező képsorok, és a nagy felbontás mód.

Chrysler Copperhead koncept kocsi
Szerezd meg az összes aranyérmet a B kategóriás vezetői vizsgán (B Class license), vagy fuss be elsőként az angol-amerikai bajnokságon.

Toyota TRD3000GT
Szerezd meg az összes aranyérmet az A kategóriás vezetői vizsgán (A Class license).

Nissan Nismo 400[R]
Szerezd meg az összes aranyérmet a nemzetközi A kategóriás vezetői vizsgán (International A Class license).

Rejtett FMV
Válaszd az „arcade mode"-ot, szerezd meg a bonusz pályákat, végezz elsőként mindegyik pályán bármelyik kocsival. Tedd meg ezt A, B és C kategóriában is, normál vagy annál nagyobb nehézségi fokon. Ezek után a „Bonus Items" menüben megjelenik a „Staff Video" opció. ■

PlayStation®

ERŐVONAL



QUAKE II

ERŐVONAL

A kódok aktiválásához legalább egyszer végig kell játszanod a játékot.

BRONZ CSALÁS:
Ha könnyű („easy") fokozaton játszod végig a játékot, majd elmented, és többjátékos („multiplayer") módban behívod az elmentett játékot, akkor képes leszel egy lövéssel ölni („one hit kill") és megmaradnak már megszerzett fegyvereid is („weapons stay").

EZÜST CSALÁS:
Ha ugyanezt közepes („medium") nehézségi fokozaton hajtod végre, az előbb említett két bonusz mellett állíthatóvá válik a játék sebessége („game speed") és a lövések ereje („blast force").

ARANY CSALÁS:
A legjobban akkor jársz, ha nehéz („hard") fokozaton játszod végig a játékot, majd elmented. Ha ezek után többjátékos módban behívod, a fentieken kívül megkapod a kifogyhatatlan muníciót („unlimited ammo") és az összes fegyvert („all weapons") is.

READY 2 RUMBLE

ERŐVONAL

Ebben a bokszolós játékban úgy aktiválhatod a következő csalásokat, ha a főmenüben kiválasztod a „Championship Mode"-ot (bajnokság mód) és onnan a „New Game"-et (új játék). Ezek után írd be a megfelelő kódot az alábbiak közül:

BRONZ OSZTÁLYÚ BOKSZOLÓK:
A következő betűket kell beírnod: B, R, O, N, Z, E. Ezek után „Championship Mode"-ban választhatóvá válik Kemo Claw, Bruce Blade, Nat Daddy és Damien Black. Sőt, Kemo Claw „Arcade Mode"-ban is elérhető lesz.

EZÜST OSZTÁLYÚ BOKSZOLÓK:
A következő betűket kell beírnod: S, I, L, V, E, R. Ezek után választhatóvá válnak a bronz osztályú bokszolók és Bruce Blade „Arcade Mode"-ban.

ARANY OSZTÁLYÚ BOKSZOLÓK:
A következő betűket kell beírnod: G, O, L, D. Ezek után az összes bronz és ezüst osztályú bokszoló választhatóvá válik és Nat Daddy „Arcade Mode"-ban.

BAJNOK BOKSZOLÓK:
A következő betűket kell beírnod: C, H, A, M, P. Ezek után mind „Arcade Mode"-ban, mind „Championship Mode"-ban választható lesz Kemo Claw, Bruce Blade, Nat Daddy és Damien Black.

GATYASZÍN-VÁLTÁS:
A szerelés megváltoztatásához „Arcade Mode"-ban a bokszoló kiválasztása előtt nyomd le egyszerre a ▢ és a ◯ gombot.

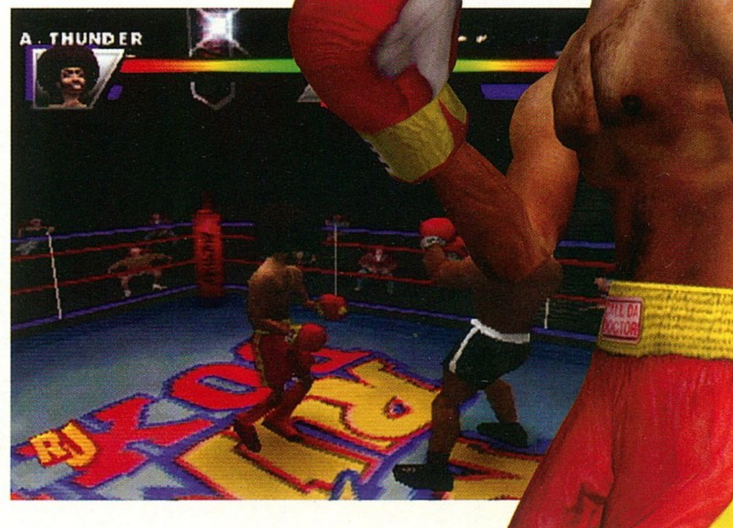
KIFOGYOTT A SZUSZ?
Ha kiütnek, úgy nyerheted vissza az energiádat, ha többször megnyomogatod az ⨂, ▢, △ és ◯ gombokat. Ez akkor is működik, ha éppen az ellenfeled került padlóra.

EZ SEM ELÉG?
Végtelen állóképességre tehetsz szert, ha az R1 és L1 gombok nyomva tartása közben ütöd az ellenfeledet.

SOUTH PARK RALLY

ERŐVONAL

Próbáld ki a következő tippeket a „Special Cheat Sheet" (speciális csalás-menü), „Special Extra Skins Cheat" (speciális plusz-bőr csalás), „Special Random Checkpoints Cheat" (speciális







véletlenszerű ellenőrzőpont csalás) és a „Special Big Ass Cheat" (speciális nagy hülye csalás) aktiválásához. A-ho, ho, ho...

„SPECIAL CHEAT SHEET"

Válaszd a főmenüben a „Championship Mode"-ot és nyerd meg a versenyt a „Rally Days Number 1" pályán anélkül, hogy közben egyet is összeszednél az úton szétszórt cuccok közül. Ha sikerült, a képernyőn megjelenik a „Cheats Unlocked, Special Cheat Sheet" felirat. Ezek után a főmenüben válaszd az „Options" menüpontot, ahol is megjelenik a „Special Cheat Sheet", amelyben a játék összes csalása aktiválható, illetve kikapcsolható.

„SPECIAL EXTRA SKINS CHEAT"

Ehhez mindössze a „Valentine's Day" pályán elrejtett három pitét kell megtalálnod. Ezeket a tornyokon találod, egyet pedig a Bryan Boytano kép mögötti titkos alagútban dugtak el. Ha sikerült, felirat fogja jelezni a képernyőn.

„SPECIAL RANDOM CHECKPOINTS CHEAT"

Játszd végig a „Championship Mode"-ot. Ezek után az „Options" menüben találod meg ezt a csalást. Használhatod „Arcade Mode"-ban és „Two-Player Mode"-ban is.

„SPECIAL BIG ASS CHEAT"

Teljesítsd a „Championship Mode"-ot anélkül, hogy egy kreditet is veszítenél, és egyszerre az összes elképzelhető csalás elérhető lesz.

REJTETT KOCSIK

Mr. Garrison rejtett kocsija: Nyerd meg a „Rally Days 2"pályát úgy, hogy az összes ellenőrzőpontot aktiválod.

Bebe rejtett kocsija: Veszíts a „Cow Days" pályán úgy, hogy az ellenszert sosem tartod meg.

Shelley rejtett kocsija: Nyerj a „Valentine's Day" pályán anélkül, hogy Ámor nyila eltalálna.

Mr. Mackey rejtett kocsija: Nyerj a „Spring-Cleaning" pályán.

Cartman mint zsaru rejtett kocsija: Találd el ötször a „Chicken Lover"-t a piros dobozokban található sós golyókkal a „Read-A-Book Day" pályán.

Skuzzlebut rejtett kocsija: Keresd meg és gyűjtsd be a pitét a vízesés mellett az „Easter" pályán.

Ms Cartman rejtett kocsija: Nyerj a „Pink Lemonade" pályán úgy, hogy közben ne engedd a versenytársaidnak, hogy egy megrendelést is teljesítsenek.

Big Gay Al rejtett kocsija: Nyerj a „Pink Lemonade" pályán.

Ike rejtett kocsija: Keresd meg és gyűjtsd be a pitét, amely a repülőroncs tetején van elrejtve a „Memorial Day" pályán.

Ned rejtett kocsija: Nyerj a „Fourth Of July" pályán legalább 12 turbó felhasználásával. (A turbó kombinációja nem számít, használhatsz bármilyen Terrance, Philip vagy koffein turbót.)

Mephisto rejtett kocsija: Győzd le az ellenzéket a „Fourth Of July" pályán.

A halál rejtett kocsija: Nyerj a „Halloween" pályán, de az édességeket csak négyes csoportokban rakd le.

Nagypapi rejtett kocsija: Nyerj a „Halloween" pályán.

Starvin Marvin rejtett kocsija: Utolsóként fuss be a „Thanksgiving" pályán, és ne szedj össze egyetlen pulykát sem.

Jézus rejtett kocsija: Elsőként fuss be a „Christmas Day" pályán.

Damien rejtett kocsija: Nyerj a „New Year's Eve" pályán anélkül, hogy az ellenfeleid egyszer is megszereznék a dimenziós kulcsot.

Sátán rejtett kocsija: Nyerj a „New Year's Eve" pályán. Mi más lehetne?

SPYRO THE DRAGON

POWERLINE

A következő csalások aktiválásához pauzáld le a játékot (Select), válaszd az „Inventory" menüt és nyomogasd be a megfelelő kódot.

99 ÉLET:
⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ◎, ↑, ◎, ←, ◎, →, ◎.

SZINT KIVÁLASZTÁSA:
⊡, ⊡, ◎, ⊡, ←, →, ←, →, ◎, ↑, →, ↓. Folytasd a játékot, a ballonos ezek után bárhová elvisz.

A JÁTÉK KÉSZÍTŐI:
←, →, ↑, ↓, ◎, ◎, ⊡, R1, R2, L1, L2.



A WWF gyilkosai

SZORÍTÓBA LÉPNI CSAK ÚGY ÉRDEMES, HA A MÉRKŐZÉS VÉGÉN A TE KEZED EMELI A BÍRÓ A MAGASBA! A KÖVETKEZŐ OLDALAKAT VÉGIGOLVASVA, MINDEN KORÁBBI ELKÉPZELÉSEDET FELÜLMÚLÓ SZINTRE FEJLESZTHETED KÉPESSÉGEID: A GYŐZELEM MÁR CSAK EGY KARNYÚJTÁSNYIRA VAN!

A PlayStation játékok fejlesztői az idők kezdetétől próbálják elhódítani a legjobb birkózóprogram díját. A mai nap végre meghozta a várva-várt sikert.

A győzelemhez vezető úton az első reményteli lépést a *WWF*: In Your House jelentette. Az ezt követő *WCW Vs the World* harmat gyenge szereplését csak a mindenkit lenyűgöző WWF War Zone tudta feledtetni. A siker után a fejlesztők kényelmesen hátradőlhettek volna és glóriával a fejükön összedobhattak volna egy klisékkel teli folytatást. Ám ők elutasították a tunyaság hívogató szólamait, és megírták minden idők egyik legütősebb birkózóprogramját. A *WWF* Attitude több harcost vonultat fel, mint ahány csillag van az égen. A sportág legkiválóbb képviselőin próbálhatjátok ki a 400 támadó és védekező mozdulat hatékonyságát. A következő oldalakon a világ legmarconább harcosaival találkozhattok és elleshetitek félelmetes küzdőtechnikájukat. Hát akkor, levegőt kifújni, hasat megfeszíteni, torkot megköszörülni és olvassatok tovább!

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

ÖSSZKÉP:
A legjobb, valaha PlayStation-re megírt birkózó-program: a *War Zone* méltó utóda. A csihi-puhi fanatikusoknak kötelező irodalom, de a pacifistáknak sem okoz majd csalódást.

8 A TÍZBŐL

STEVE „HIDEGVÉR" AUSTIN

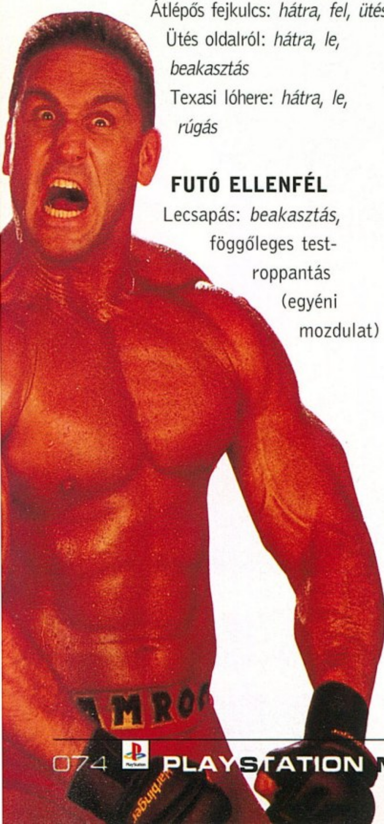
MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Testre-ütés: *hátra, hátra, ütés*
Csípő-dobás: *hátra, hátra, rúgás*
Függőleges Suplex: *hátra, hátra, beakasztás*
Oldal-ütés: *hátra, fel, rúgás*
Fejen-zúzás: *hátra, le, ütés*
DDT: *fel, le, ütés*
Válltörés: *hátra, előre, beakasztás*
Földre dobás: *hátra, le, rúgás*
Sámán dobás: *előre, le, beakasztás*
Hidegvérű kivégzés: *fel, le, fel, beakasztás*

BEAKASZTÁS
Földbe döngölés: *hátra, előre, ütés*
Sámán-dobás: *hátra, beakasztás*
Fordított atom-dobás: *hátra, ütés*
Nyaktörés: *hátra, rúgás*
Karfeszítés: *ütés*
Kar-kulcs: *rúgás*
Felső csukló-kulcs: *beakasztás*
Ír-csapás: *hátra, hátra,* blokkolás
Mögékerülés: *fel, fel,* blokkolás

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL
Fordított DDT: *hátra, beakasztás*
Repülő fogás: *hátra, ütés*
Átpördítés: *hátra, rúgás*
Feszítés hátulról: *ütés*
Teljes-Nelson: *rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Átlépős fejkulcs: *hátra, fel, ütés*
Ütés oldalról: *hátra, le, beakasztás*
Texasi lóhere: *hátra, le, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL
Lecsapás: *beakasztás,* függőleges test-roppantás (egyéni mozdulat)



FESZÍTŐ-CSAVARÁSÁS
Ellenfél a padlón, könyök-fogás: *ütés, beakasztás*
Összecsomagolás: *ütés*
Maffia-rúgás: *rúgás*
Kidobás a ringből: *hátra, hátra,* blokkolás

HECCELÉS
Alsó vonal: póz

MEZEK
⊗: fekete izompóló
L1: fekete izompóló 3:16 atléta
L2: farmer naci, 3:16 vérvörös póló
R2: farmer naci, "Nincs kegyelem" ("Expect no mercy") póló.

A SZIKLA (ROCK)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Rock gomb (kivégzés): *hátra, előre, le, beakasztás*
Térdre-kényszerítés: *hátra, előre, le, ütés*
Ütés ellépéssel: *fel, le, rúgás*
DDT: *hátra, le, beakasztás*
Sámán-dobás: *hátra, le, beakasztás*
Pörölycsapás: *hátra, le, ütés*
Nyaktörés: *hátra, előre, ütés*
Rövid áthúzás: *fel, le, ütés*
Tűzoltó-fogás: *hátra, előre, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL
Lecsapás: *beakasztás*
Dobás rúgással: *ütés*
Hát-dobás: *ütés*

BEAKASZTÁS
DDT: *hátra, ütés*
Sámán-dobás: *hátra, beakasztás*
Mell-roppantás: *hátra, rúgás*
Rock gomb (kivégzés): *hátra, előre,* hátsó *beakasztás*
Német-kulcs: *hátra, beakasztás*
Repülő: *hátra, ütés*
Felpördítés: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Oldalról, Férfias könyök (egyéni): *fel, le, ütés*
Futva, Férfias könyök (egyéni): *beakasztás*
Állva, ágyékütés: *hátra, hátra, le, rúgás*

ELLENFÉL A SAROKBAN
Fojtás lábbal: *le, rúgás*

D'LO BROWN

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Égi pörgő (egyéni): *fel, le, beakasztás*
Előredobás: *hátra, előre, rúgás*
Futó dobás: *fel, le, fel, beakasztás*
Halász-Suplex: *hátra, le, beakasztás*
Gerinczúzás: *fel, fel, beakasztás*
Fejen-zúzás: *hátra, le, ütés*
Rövid áthúzás: *fel, le, ütés*
Kézrántás: *fel, le, rúgás*
Térdtörés: *hátra, le, rúgás*

BEAKASZTÁS
Halász-Suplex : *hátra, ütés*
Erőcsapás: *hátra, fel, rúgás*
Háttörés: *hátra, rúgás*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL
Pofon lefogással: *hátra, beakasztás*
Repülő: *hátra, ütés*
Felpördítés: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Oldalról, D'Lo lábdobás: *hátra, hátra, előre, beakasztás*
Állva, D'Lo ugrás: *fel, le, rúgás*
Fejnél kiemelés: *beakasztás*
Eltiprás: Állon-*rúgás*: *ütés*
Oldalról eltiprás: *rúgás*
Könyök-dobás: *ütés*
Ököl-dobás: futás, *ütés*

FUTÓ ELLENFÉL
Égi pörgő (egyéni): *beakasztás*
Repülő-rúgás: *ütés*
Hátsó dobás: *ütés*

FUTÓ JÁTÉKOSOK
Fordulásos sarok-*rúgás*: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS
Lo-féle kivégzés: *beakasztás,* blokkolás

TÁNTORGÓ ELLENFÉL
Hátsó átemelés: *ütés*
Hátsó sarok-rúgás: *rúgás*

HECCELÉS
Térj végre észhez: póz

FÉRFIASSÁG (MANKIND)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Áll-markolás (kivégzés): *hátra, előre, le, beakasztás*
Kétkezes DDT (egyéni): *hátra, előre, le, ütés*: DDT: *hátra, le, beakasztás*
Dupla-hurkos Suplex: *fel, le, ütés*
Nyaktörés: *hátra, le, ütés*
Láb-fogás: *hátra, fel, rúgás*
Térdre húzás: *hátra, le, rúgás*
Csípő-dobás: *hátra, hátra, rúgás*
Függőleges Suplex: *hátra, hátra, beakasztás*

BEAKASZTÁS
Hát-roppantás: *hátra, rúgás*
Földbe-döngölés: *hátra, fel, ütés*
Bulldog: *hátra, beakasztás*
DDT: *hátra, ütés*

HÁTSÓ BEAKASZTÁS
Fordított DDT: *hátra,* beakasztás
Orosz lábsöprés: *hátra, ütés*
Felpördítés: *hátra, rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS
Lefogás ütéssel: beakasztás

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Leszorítás térddel: *fel, le, ütés*
Áll-fogás (kivégzés): *hátra, előre, le,* beakasztás
Lábkulcs: *hátra, le, rúgás*
Kiemelés: beakasztás
Eltiprás: *rúgás*
Hátsó áll-rúgás: *ütés*
Letiprás oldalról: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS
Álló ellenfél, Test-feszítés: *rúgás* , blokkolás
Ellenfél a földön, Lecsapás: *rúgás* , blokkolás
Ellenfél a sarokban, Woe fája: *fel, fel, ütés*

JEFF JARRETT

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Gerinctörés: *fel, le,* beakasztás
Válltörés: *hátra, előre, ütés*
Fordulásos nyaktörés: *hátra, fel, ütés*
Egykezes DDT: *fel, le, ütés*
Japán kézfogás: *fel, le, rúgás*
Kicsi a rakás: *hátra, előre, rúgás*

BEAKASZTÁS
Fordított atom-dobás: *hátra, rúgás*
Válltörés: *hátra, rúgás*
Első Suplex; *hátra,* beakasztás
Földbe döngölés: *fel, le, fel,* beakasztás

HÁTSÓ BEAKASZTÁS
Orosz lábsöprés szemből (egyéni): *hátra, ütés*
Német hídba-feszítés: *hátra,* beakasztás
Felpördítés: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Fejen-áthúzás: *fel, le, fel, ütés*
Oldalsó átfordítás karfeszítéssel: *hátra, előre,* beakasztás
Lábkulcsos kivégzés: *hátra, előre, le, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL
Fordulásos áll-*rúgás*: *rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS
Keresztre feszítés: Beakasztásos
Repülőrúgás: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS
Ellenfél a földön, kéz-dobás: *rúgás* , blokkolás
Álló ellenfél, test-feszítés: *rúgás* , blokkolás

ELLENFÉL A SAROKBAN
Lecsapás: *fel, fel, ütés*
Sorozás: *ütés*
Öklözés: *fel, ütés*

TÁNTORGÓ ELLENFÉL
Oldalsó átemelés: *ütés*
Repülő-rúgás: *rúgás*

HECCELÉS
Ne bosszants fel, haver!: póz

MEZEK
⊗: Ezüst naci vörös pólóval
L1: Ezüst naci és póló
L2: Ezüst naci
R2: Ezüst hosszú nadrág fehér felsővel

KEN SHAMROCK

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Hurrikán: *hátra, le,* beakasztás
Fejen-zúzás: *hátra, fel, ütés*
Fordított nyugtató: *hátra, le, rúgás*
Kézfogás: *hátra, fel, rúgás*
Széles Suplex (egyéni): *hátra, fel,* beakasztás

BEAKASZTÁS
Hármas térd-combo: *hátra, ütés*
Lábfeszítés: *hátra, rúgás*
Suplex fejen át szemből: *hátra,* beakasztás

HÁTSÓ BEAKASZTÁS
Német Suplex: *hátra,* beakasztás
Ördög-fojtás: *hátra, ütés*
Győztes-fogatás: *hátra, rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS
Repülő hátsó-könyök: *rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Rövid-olló fejen: *fel, le, ütés*
Bordatörés oldalról: *hátra, előre, le,* beakasztás
Lecsapás: *hátra, le, ütés*
Shamrock-féle boka-kulcs (kivégzés): *hátra, le, rúgás*
Könyök-dobás lábra: *fel, le, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL
Csapás: magas-lábas beakasztás: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS
Álló ellenfél, Hurrikán: beakasztás, blokkolás
Álló ellenfél, Pörölycsapás: *ütés*

TÁNTORGÓ ELLENFÉL
Belső alkar: *ütés*
Becsúszó oldalrúgás: *rúgás*

HECCELÉS
Félre az útból, haver!: póz

MEZEK
⊗: kék Shamrock póló kék csizmával
L1: vörös Shamrock póló és csizma
L2: fekete póló és csizma
R2: kék Shamrock póló vörös csizmával.

KANE

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Halálos csapás (kivégzés): *fel, fel, le,* beakasztás
Futó térdrúgás: *fel, le, rúgás*
Nyak-dobás: *hátra, előre, hátra, ütés*
Rövidkezes szorítás: bal (vagy jobb), *le, ütés*
DDT szemből: *hátra, előre, ütés*
DDT: *hátra, le, ütés*
Gerinctörés: *fel, le,* beakasztás
Fojtás: *hátra, fel, rúgás*
Függőleges Suplex: *hátra, hátra,* beakasztás
Csípődobás: *hátra, hátra, rúgás*

BEAKASZTÁS
Mell-roppantás: *hátra, ütés*
Oldal-ütés: *hátra, ütés*
Fojtó-ütés (egyéni): *hátra, előre, ütés*
Suplex fejen át szemből: *hátra,* beakasztás

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL
Fordított függőleges Suplex: *fel, le, fel, ütés*
Német Suplex: *hátra,* beakasztás
Repülő: *hátra, ütés*
Felpördítés: *hátra, rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS
Repülő hátsó-könyök: beakasztás

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Fej-kulcs: *hátra, előre, ütés*
Fojtás: *fel, le, ütés*

FUTÓ ELLENFÉL
Döntött pörgés: beakasztás lábbal a fejnek: *hátra*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS
Váll-kulcs: *ütés,* beakasztás

TÁNTORGÓ ELLENFÉL
Nyak-rúgás: *rúgás*

FENYEGETÉS
Nem tudsz megállítani!: póz

FAAROOQ

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Gerinctörés (egyéni): *fel, le,* beakasztás
Futó lecsapás: *hátra, fel, rúgás*
Dominator (kivégzés): *hátra, előre, le,* beakasztás
Gorilla-ütés: *fel, le, fel, ütés*
Rövidkezes áthúzás: *hátra, le, ütés*
Fej-kulcs: *fel, le, rúgás*

BEAKASZTÁS
Földbe döngölés: *hátra, fel, hátra,* beakasztás
Fej-zúzás: *fel, le, ütés*
Ellépés ütéssel: *hátra, le, rúgás*
Fej-zúzás: *hátra,* beakasztás
Oldal-ütés: *hátra, ütés*
Mell-roppantás: *hátra, rúgás*
Kar-rántás: *ütés*
Leszorítás: *rúgás*

HÁTSÓ BEAKASZTÁS
Dobás ütéssel: *fel, le, rúgás*
Német Suplex: *hátra,* beakasztás

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Nyugtató a fejre: *fel, le, ütés*
Lábkulcs: *hátra, előre, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL
Izom-csapás: *rúgás*

VAL-VENIS

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Tűzoltó-fogás: *hátra, le, rúgás*
Előre-dobás: *hátra, előre, hátra, ütés*
Ellépés, ütés: *fel, le, rúgás*
Gerinctörés: *hátra, fel, ütés*
Fej-kulcs: *hátra, előre, rúgás*

Kidobás a ringből: *hátra, hátra,* blokkolás
Bodycheck: *hátra, hátra, ütés*

BEAKASZTÁS
Izombomba: *hátra, le, rúgás*
Sámán-dobás: *hátra,* beakasztás
Hát-roppantás: *hátra, rúgás*
Halász-Suplex (egyéni): *hátra, ütés*
Fej-zúzás: *hátra, le, előre,* beakasztás

HÁTSÓ BEAKASZTÁS
Fordított függőleges Suplex: *hátra,* beakasztás
Orosz lábsöprés: *hátra, ütés*
Forgó rák-kulcs: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Gerinc-rúgás: *fel, le, ütés*
Oldalsó rúgás fordulattal: *hátra, előre, hátra,* beakasztás
Perec: *fel, le,* beakasztás
Ágyék-ütés: *fel, le, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL
Gerinctörés: beakasztás

FESZÍTŐ-CSAVARÁS
Ellenfél a földön, arany-lövés (kivégzés): *rúgás, ütés*

Tántorgó ellenfél
Tornádó ütés: *ütés*
Rúgó-dobás: *rúgás*

HECCELÉS
Jó estét, hölgyeim!: póz

MEZEK
⊗: lila és szürke póló
L1: tóga
L2: szürke és fekete póló
R2: szürke és lila póló

X-PAC

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Hurrikán: *hátra, fel, ütés*
X-Factor (kivégzés): *fel, le,* beakasztás
Enzuigiri: *hátra, fel, rúgás*
Futó térd-*rúgás*: *hátra, le, ütés*
Láb-fogás: *hátra, le, rúgás*

BEAKASZTÁS
Bulldog: *hátra,* beakasztás
Hármas láb-combo: *hátra, ütés*
Láb-rántás: *hátra, rúgás*
Ír-csapás: *hátra, hátra,* blokkolás
Felső csukló-kulcs: beakasztás

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL
Német Suplex: *hátra,* beakasztás
Repülő: *hátra, ütés*
Győztes pördülés: *hátra, rúgás*
Teljes-Nelson: *rúgás*
Hátsó Suplex: *ütés*

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Elülső fej-kulcs: *fel, le, ütés*
Oldalsó láb-dobás: *rúgás* (futva)
Ágyékra-ütés: *fel, le, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL
Fordulásos sarok-rúgás: *rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS
Blokkolás testen keresztül: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS
Álló ellenfél, Hurrikán: *rúgás,* beakasztás
Csillag-ütés: *rúgás, ütés*
Ellenfél a földön, térd-dobás: *rúgás*

ELLENFÉL A SAROKBAN
Bronco-csapás (egyéni): *fel, le, ütés*
Fordulásos combo: *hátra, előre, ütés*

TÁNTORGÓ ELLENFÉL
Fejfogás és ütés: *ütés*
Dobás rúgással: *rúgás*

HECCELÉS
Köcsög!: póz

BILLY, A FENEGYEREK (BAD ASS BILLY GUN)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Gyalázás (kivégzés): *hátra, előre, le, ütés*



Gorilla-csapás: *hátra, előre, hátra, ütés*
Ellépéses ütés: *hátra, le, rúgás*
Elülső hát-törés: *fel, le,* beakasztás
Futó térd-rúgás: *hátra, fel, ütés*
Dobás: *hátra, fel, rúgás*
Bodycheck: *hátra, hátra, ütés*

BEAKASZTÁS
Emeléses lecsapás: *fel, le,* beakasztás
Emeléses függőleges Suplex: *fel, le, rúgás*
Bulldog: *hátra,* beakasztás
Fordított atom-dobás: *hátra, ütés*
Nyak-törés: *hátra, rúgás*

HÁTSÓ BEAKASZTÁS
Fordított DDT: *hátra,* beakasztás
Repülő: *hátra, ütés*
Felperdítés: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Átfordítás nyakon: *fel, le, ütés*
Oldalsó térd-dobás: *fel, le,* beakasztás
Lábbal tiprás: *fel, le, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL
Lecsapás: beakasztás

ELLENFÉL A SAROKBAN
Csókold-meg-a-fenekem (egyéni): *fel, fel, rúgás*

TÁNTORGÓ ELLENFÉL
Nagy áthúzás: *ütés*
Rúgás dobással: *rúgás*

HECCELÉS
By-by!: póz

MEZEK
⊗: *kék "Mr. Ass" naci*
L1: *sárga "Mr Ass" naci*
L2: *vörös "Mr Ass" naci fekete Bad Ass pólóval*
R2: *fehér "Mr Ass" naci*

KÓBÓR KUTYA (ROAD DOGG)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Ellépéses ütés: *hátra, le, rúgás*
DDT: *hátra, előre, beakasztás*
Gerinc-ütés: *fel, le, ütés*
Nyak-törés: *hátra, előre, ütés*
Földre-dobás: *hátra, előre, rúgás*
Ringből kidobás: *hátra, hátra, blokkolás*

BEAKASZTÁS
Nyak-törés: *hátra, rúgás*
Földbe döngölés: *fel, le, beakasztás*

Oldalsó hát-törés: *hátra, beakasztás*
Függőleges Suplex: *hátra, ütés*

HÁTSÓ *beakasztás*
Armstrong-feszítés (kivégzés): *hátra, előre, rúgás*
Orosz lábsöprés: *hátra, ütés*
Felpördítés: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Rattle 'N' Roll-féle térd-dobás oldalról (egyéni): *hátra, előre, beakasztás*
Átfordítás nyakon: *fel, le, ütés*
Texasi lóhere lábon: *hátra, előre, hátra, rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS
Repülő fej-kulcs: *beakasztás*
Rúgás dobással : *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS
Álló ellenfél, *rúgás* dobással: *rúgás, beakasztás*
A Kóbor Kutya-féle hármas-combo: *ütés*
Rúgás dobással: *rúgás*

HECCELÉS
Nem sokára, Kutyául leszel, barátom: póz

MEZEK
⊗: *neonzöld Road Dogg póló fekete Road Dogg nacival*
L1: *"Oh you didn't know?" ("Elfelejtettél valamit?") póló fekete Road Dogg nacival*
L2: *Opertion DX póló fekete és fehér katonai nacival*
R2: *kék póló Road Dogg monogrammal és fekete melegítő-nadrággal*

TRIPLA H

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Pedigré (kivégzés): *fel, le, le, beakasztás*
Ellépéses ütés: *fel, le, rúgás*
Futó térd-rúgás: *hátra, le, ütés*
Térdre-húzás (egyéni): *hátra, le, rúgás*
Elülső hát-törés: *hátra, le, beakasztás*
Suplex fejen át szemből: *hátra, előre, rúgás*

BEAKASZTÁS
Leülős izom-csapás: *hátra, előre, le, beakasztás*
Északi Fény Suplex: *hátra, beakasztás*
Fordított Atom-dobás: *hátra, ütés*
Hát-törés: *hátra, rúgás*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL
Pördülős Német Suplex: *hátra, beakasztás*
Övön alul: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Ördög-fojtás: *fel, le, ütés*
Ágyékra-ütés: *hátra, le, rúgás*
Fordított áll-fogás: *hátra, előre, ütés*

FUTÓ JÁTÉKOS
Fogás sorozással: *beakasztás*
Futó átfogás: *ütés*

FUTÓ ELLENFÉL
Döntött pördülés: *beakasztás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS
Álló ellenfél, váll rántás: *rúgás, blokkolás*
Ellenfél a földön, átdobás térden: *ütés, beakasztás*

ELLENFÉL A SAROKBAN
Fojtás lábbal: *fel, fel, rúgás*

PENGE (EDGE)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Alsó spirál (kivégzés): *fel, le, rúgás*
Ülő kereszt-bomba: *fel, le, fel, ütés*
Kereszt izom-bomba: *hátra, fel, rúgás*
Kereszt: *hátra, le, rúgás*
Földre dobás: *fel, le, rúgás*
Egykezes DDT: *hátra, fel, ütés*
Bodycheck: *hátra, hátra, ütés*
Csípődobás: *hátra, hátra, rúgás*

BEAKASZTÁS
Nyaktörés: *hátra, rúgás*
Elülső Suplex: *hátra, beakasztás*
DDT: *hátra, ütés*
Mögé kerülés: *fel, fel, blokkolás*
Ír-csapás: *hátra, hátra, blokkolás*
Felső csukló-kulcs: *beakasztás*
Kalapács-kulcs: *rúgás*
Kar-rántás: *ütés*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL
Sárkány Suplex (egyéni): *hátra, le, ütés*
Repülő nyaktörés: *hátra, beakasztás*
Atom-dobás: *hátra, ütés*
Forgó rák-kulcs: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Fojtás lábbal: *hátra, le, ütés*
Álló pofon: *hátra, előre, beakasztás*
Kiemeléses rák-fogás: *hátra, előre, fel, rúgás*

▶

FUTÓ ELLENFÉL
Magas lábú átfogás: *rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS
Repülő fej-kulcs: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS
Álló ellenfél, test-roppantás: *rúgás*, blokkolás
Ellenfél a földön, *ütés*: blokkolás
Fejfogás és ütés: *ütés*
Rúgás dobással: *rúgás*

HECCELÉS
Figyelj, és okulj!: póz

MEZEK
⊗: *lila naci*
L1: *kék naci*
L2: *vörös naci*
R2: *fekete naci*

A KERESZTÉNY (CHRISTIAN)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Japán kézrántás: *hátra, le, rúgás*
DDT: *fel, le, beakasztás*
Áll-törés: *hátra, előre, ütés*
Enzuigiri: *fel, le, rúgás*
Fordított DDT: *hátra, előre, rúgás*
Felnyársalás (kivégzés): *fel, le, fel, beakasztás*

BEAKASZTÁS
Lebegő Suplex: *hátra, beakasztás*
DDT: *előre, ütés*
Hát-törés: *hátra, rúgás*
Kar-csavarás: *ütés*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL
Német Suplex: *hátra, beakasztás*
Polip-kulcs: *hátra, ütés*
Győztes pördítés: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Fél rák-kulcs: *fel, le, le, rúgás*
Láb-karó: *fel, le, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL
Fordulásos sarokrúgás: *rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS
Repülő fej-kulcs: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS
Ellenfél a padlón, 450 csapás: *rúgás , ütés*
Álló ellenfél, rúgás dobással: *beakasztás*, blokkolás
Fejfogás és ütés: *ütés*
Rúgás dobással: *rúgás*

MEZEK
⊗: *kék naci*
L1: *vörös naci*
L2: *lila naci*
R2: *világos kék naci*

A KERESZTAPA (GODFATHER)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Aljas-dobás (kivégzés): *hátra, előre, le, ütés*
Előreejtős izom-bomba: *hátra, előre, hátra, beakasztás*
Rövidkezes átfogás: *fel, le, ütés*
Gerinctörés: *fel, le, beakasztás*
Lezúzó pofon: *hátra, le, beakasztás*
Válltörés: *hátra, fel, rúgás*

BEAKASZTÁS
Leülő izom-bomba: *hátra, fel, ütés*
Sámán-dobás: *hátra, beakasztás*
Hármas térd-combo: *hátra, ütés*
Mellcsapás: *hátra, rúgás*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL
Fordított izom-bomba: *hátra, fel, ütés*
Német Suplex: *hátra, beakasztás*
Atom-dobás: *hátra, ütés*
Felpördítés: *hátra, rúgás*
Ellenfél két vállra fektetése és rázuhanás: *beakasztás*

FUTÓ ELLENFÉL
Arcon rúgás: *rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Teve-fogás: *hátra, le, ütés*
Átlépős láb-fogás: *hátra, le, rúgás*

ELLENFÉL A SAROKBAN
Ho-féle gőzös (egyéni): *hátra, le, rúgás*
Fojtás lábbal: *fel, rúgás*
Csapás: *futás, rúgás*

TÁNTORGÓ ELLENFÉL
Fejfogás és ütés: *ütés*
Hátsó sarok-rúgás: *rúgás*

OWEN HART

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Enziguri (egyéni): *fel, le, rúgás*
Suplex fejen át szemből: *hátra, fel, rúgás*
Hát-törés szemből: *hátra, le, beakasztás*
Lecsapás: *hátra, le, ütés*
Tűzoltó-fogás: *hátra, előre. rúgás*
Keresztbe feszítés: *hátra, le, rúgás*
Függőleges Suplex: *hátra, hátra, beakasztás*
Bodycheck: *hátra, hátra, ütés*
Csípődobás: *hátra, hátra, rúgás*

BEAKASZTÁS
Fordított földbe-döngölés: *fel, le, ütés*
Északi Fény Suplex: *hátra, beakasztás*
Oldalsó Suplex: *hátra, ütés*
Hát-roppantás: *hátra, rúgás*
Kalapács-fogás: *rúgás*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL
Forgó Német Suplex: *hátra, beakasztás*
Ördög-fojtás: *hátra, ütés*
Forgó rák-fogás: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Gamma-fojtás: *fel, le, fel, ütés*
La Magistral: *hátra, le, ütés*
Oldalsó ütés: *hátra, le, beakasztás*
Láb-zúzás (kivégzés): *hátra, fel, hátra, rúgás*
Ágyékon fejelés: *hátra, le, rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS
Fordulásos sarok-*rúgás*: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS
Álló ellenfél, rakéta-*rúgás* dobással: *beakasztás*, blokkolás
Oldalsó áthúzás: *ütés*
Rúgás dobással: *rúgás*

HECCELÉS
Nézz a szemembe, haver!: póz

MEZEK
⊗: Owen Hart trikó
L1: sárga és fekete "Veszélyes" póló
L2: rózsaszín és fekete póló 1
R2: rózsaszín és fekete póló 2

A SÍRÁSÓ (THE UNDERTAKEN)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL
Rövidkezes átfogás: *hátra, fel, ütés*
Elföldelés (kivégzés): *fel, le, fel, beakasztás*
Fojtó-ütés: *fel, le, fel, ütés*
Térdre-húzás: *hátra, fel, rúgás*
Hátroppantás szemből: *hátra, fel, beakasztás*
Nyakon átdobás: *hátra, előre, rúgás*
Csípődobás: *hátra, hátra, rúgás*

BEAKASZTÁS
Mellkas-roppantás: *hátra, rúgás*
Fojtó-ütés (egyéni): *fel, le, ütés*
Oldalsó hát-roppantás: *hátra, beakasztás*
Oldalütés: *hátra, ütés*

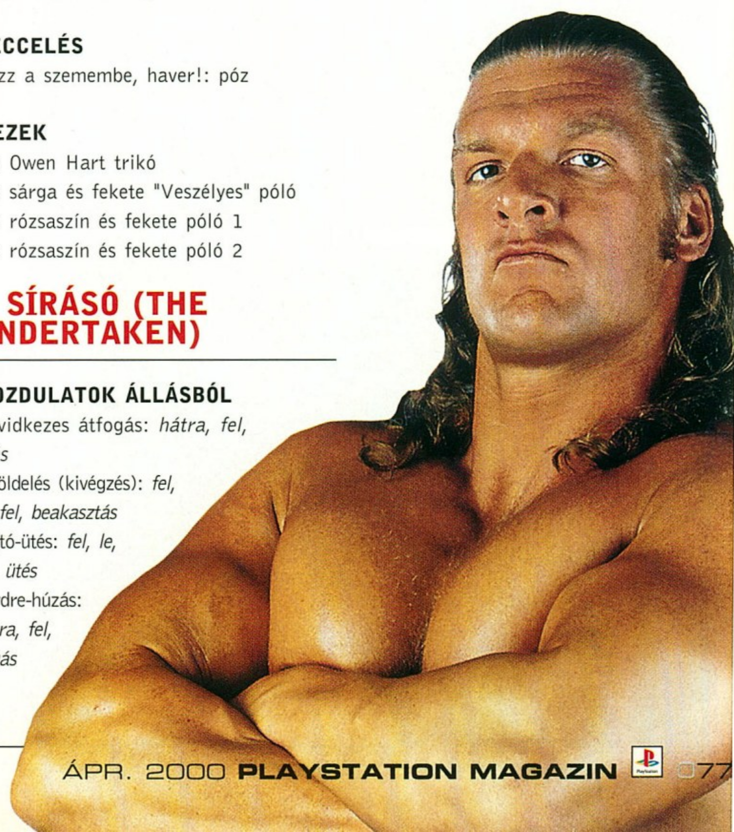
BEAKASZTÁS HÁTULRÓL
Fordított fej-zúzás: *fel, le, beakasztás*
Bulldog: *hátra, beakasztás*
Repülő: *hátra, ütés*
Orosz lábsöprés: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN
Kartörés könyökkel oldalról: *hátra, fel, beakasztás*
Láb-kulcs: *fel, hátra, fel, rúgás*
Ördög-fojtás: *hátra, előre, hátra, ütés*

FUTÓ ELLENFÉL
Arcon rúgás: *rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS
Repülő áthúzás: *rúgás*

ELLENFÉL A SAROKBAN
Felső kar-rántás: *hátra, előre, rúgás*
Nagy combo: *hátra, hátra, rúgás*
Torok-ütés: *ütés*
Arcon rúgás: *rúgás*

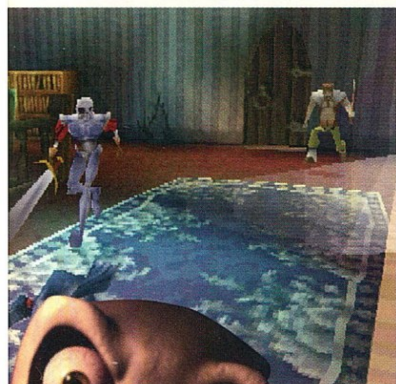


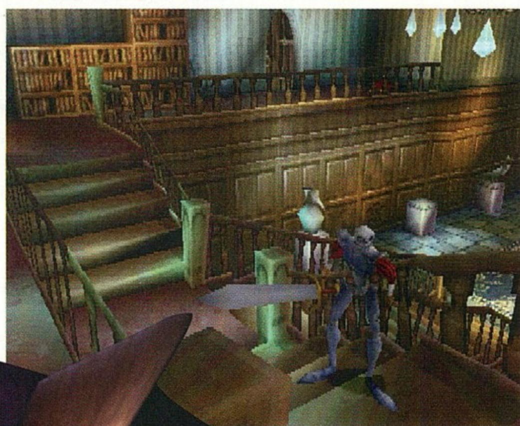
Kiadó: SCEE
Fejlesztő: In-house
Játékosok száma: Egy
Megjelenés: Április

MediEvil 2

ROPOGTASSUK MEG ÖREG CSONTJAINKAT, ÉS VÁGJUNK BELE – A CSONTVÁZSZERŰ SIR DAN VISSZATÉRT, MÉG TÖBB REJTÉLLYEL ÉS AKCIÓVAL









MediEvil 2 rengeteg meglepetést tartogat, és remek szórakozást biztosít. Sir Dan fejét amputált kezekre helyezhetjük, és így korábban elérhetetlen helyekre is beférhetünk

M A legtöbb PlayStation fejlesztő tiszteli a múltat. Az olyan játékfelújítások, mint a Namco *Museums* sorozata, az *Asteroids* vagy a *Pac-Man*, sikeresen tették a klasszikusokat az új generáció által is fogyaszthatóvá. Az eredeti *MediEvil*, bár önmaga nem tekinthető régi játéknak, klasszikus érzetet keltett, és kellemes emlékeket idézett fel a régi szép időkből, amikor még a Spectrumos *Knight Lore*-ral vagy a Capcom *Ghosts 'n' Goblins*-ával játszottunk. A platformos akció, a rejtvények és a kalandjátékszerű vonások keveredése, a gótikus hangulatú, rajzfilmszerű játékot tuti befutóvá tették.

Lássuk tehát a *MediEvil 2*-t. A Sony cambridge-i stúdióiban fejlesztett játékában újra életre kel a csontvázszerű főhős, Sir Dan Fortesque, aki ezúttal a ködös viktoriánus Londonban kezdi meg ténykedését. Ellenfele egy bizonyos Lord Palethorn, aki elásott egy (az előző részben Zarok varázsló tulajdonát képező) varázskönyvet, amelyet arra használt, hogy egy élőhalottakból álló hadsereget szervezzen. A világ halálos veszélyben forog, a többit meg úgyis tudjátok...

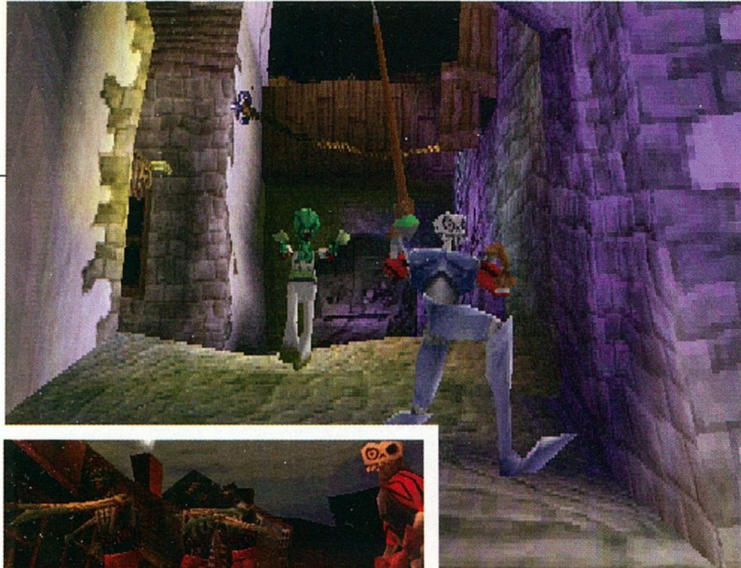
A játék története még 1998 szeptemberében kezdődött, amikor is a fejlesztői csapat mintegy két hónapra magára zárta az ajtót a folytatás kulcselemeinek kidolgozása céljából. A nem kis szellemi erőfeszítést (és hihetetlen mennyiségű házhoz szállított pizzát) igénylő munka után a következő lépésben összegyűjtöttek egy tesztcsoportot, mégpedig az átlagemberek véleményének kiderítésére. Az ő véleményükre alapozva készült el a játék, amely amellett, hogy hű maradt az elődjéhez, minden részletében egy kicsit jobb és kidolgozottabb lett az eredetinél.

A legszembetűnőbb változás az, hogy Sir Dan sokkal könnyebben irányíthatóvá vált. A kamerarendszer is sokkal stabilabb lett, és a főhős sem csúszkál most már ide-oda, mint egy beszívott műkorcsolyázó. Ezen kívül az inventory-rendszer is kezelhetőbbé vált, könnyű elérhetőséget biztosítva egy rövid és egy hosszú hatótávolságú fegyver (így például a legendás Gatling puska) számára, mégpedig a játék leállítása nélkül.

A *MediEvil* 2 szintjei jóval nagyobbak lettek, mint eddig, és bátran állíthatjuk, hogy a programozók ezen a téren csodát műveltek. Ennek eredményeképpen a pályák jóval részletesebbek és tekervényesebbek lettek, mint a legtöbb hasonló PlayStation

„A *MediEvil 2* amellett, hogy hű maradt az elődjéhez, minden részletében egy kicsit jobb és kidolgozottabb lett az eredetinél"

játékban. Nem beszélve arról, hogy a készítők így rendkívül változatossá tudták tenni a játékmenetet. Van például egy olyan rész, ahol a főhős koponyaszerű feje egy Frankenstein típusú szörny nyakán találja magát, és így kell részt vennie egy bokszmérkőzésen. A meccs végkifejlete a Monty Python-féle *Gyalog-Galoppban* látott Fekete Lovagjelenethez hasonlít, mivel hősünk végtagjai apránként elfogynak, és végül csak a feje marad meg. Más pályákon a patkányként ideoda futkározó amputált kezekre rakhatjuk a fejünket, és így elérhetünk sok, egyébként hozzáférhetetlen helyet.









Elég tiszteletet parancsoló, nem? A játékban néhány egészen nagydarab új ellenség is megjelenik, így egy hatalmas főszörny is – már az első pályán

A *MediEvil 2* egyébként rengeteg meglepetést tartogat. Már az első pályán megadja az alaphangulatot egy hatalmas főellenség váratlan megjelenése. Viszont bármekkorák is az ellenfelek, általában vannak gyenge pontjaik, amelyeket ki lehet használni. Ha például egy koporsóban fekvő vámpírokkal teli szobában találjuk magunkat, egyszerűen toljuk a koporsókat az ablakon beszüremlő napfénybe, és máris meg van oldva a probléma. Kifizetődő az öldöklés, mivel az eredeti játékhoz hasonlóan itt is bonuszpontokat kapunk az egyes szinteken található, összes ellenfél kiírtásáért.

Csakúgy, mint az elődje, a *MediEvil* 2 is keveri a stílusokat, így aztán a platformjátékok kedvelői - akár Lara Croft, akár Crash Bandicoot-rajongókról legyen is szó – biztosan találnak majd benne kedvükre valót. Azt azonban meg kell mondanom, hogy a Sir Dan egy elég ócska név. Egy ilyen játék főszereplőjét legalább Mr. Csontinak kellene hívni. Szerintem.

Paul Rose

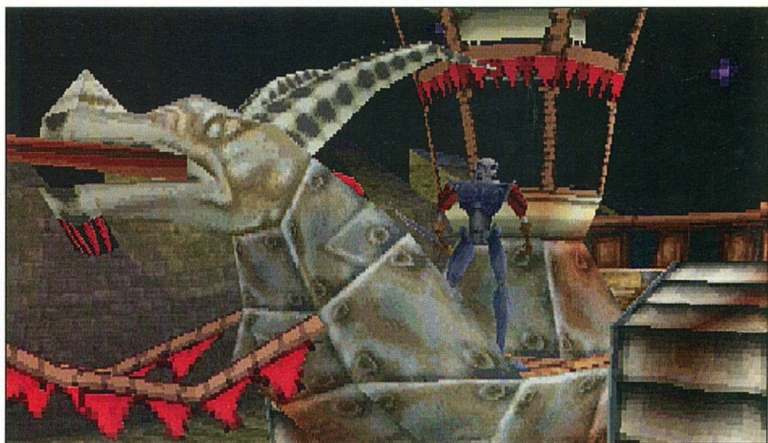


Sir Dan is könnyebben irányíthatóvá vált





A Sony tesztcsoportok véleményére alapozva készítette el a játékot, amely így az újítások mellett tartalmazza az eredeti játék jó vonásait is





Dan egyes ellenségei még nála is csúnyábbak, és szinte bárhol felbukkanhatnak

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Rendkívül változatos játékmenet
- Akasztófahumor
- Rengeteg bizarr szereplő

– PONTOK

- Túlságosan is ismerős a játék
- Nem elég bonyolult
- A kamerabeállítások még mindig nem tökéletesek

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Ha tetszett az eredetije, mindenképpen vedd meg a *MediEvil 2-t*. Ha esetleg nem tetszett az eredeti, akkor is van rá esély, hogy a folytatás megnyerje a tetszésedet. A más játékok rajongói és a *MediEvil*-fanatikusok egyaránt megtalálják itt a számításukat. Hogy a gótokról ne is beszéljünk…

Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: Curly Monsters
Játékosok száma: Egytől kettőig
Megjelenés: Május



N-Gen Racing

A *WIPEOUT* KÉSZÍTŐI FUTURISZTIKUS REPÜLŐVERSENNYEL PRÓBÁLKOZNAK VAJON MI SÜL KI BELŐLE?









Nyolc visszafordítható pálya, az összesen annyi mint, izé... 16 különböző verseny. A versenyútvonalat azonban követni kell, szóval ne próbálkozzatok útlevágásokkal.

Ha megpróbálunk egészséges egyensúlyt teremteni a *Gran Turismo*, a *Wipeout* és egy repülőszimulátor között, akkor valószínűleg valamilyen, az *N-Gen Racing*-hez hasonló dolognál lyukadunk ki. A Curly Monsters, amelynek nevéhez a *WipEout I-II* elkészítése fűződik, átpártolt a Psygnosis-tól az Infogrames-hez. Az *N-Gen Racing* egy enyhén futurisztikus repülőverseny, ahol vakmerő pilóták röpködnek valódi vadászgépekkel kevésbé valódi helyszíneken, abban a reményben, hogy sikerül a csajokat ámulatba ejteniük.

Az alig földfelszín felett történő repkedés eléggé ismerősnek tűnhet a *WipEout*-ból, de az *N-Gen Racing* ennél többről szól. Például különböző magasságokba lehet emelkedni. Bár a földhöz közel gyorsabban haladhatunk, érintenünk kell az ellenőrzőgyűrűket, amelyeknek egy része igen nagy magasságba van feltéve.

Mivel manapság már egyre inkább csak az olyan sportok a népszerűek, ahol az emberek gyilkolják egymást, a repülőgépek is tisztességesen fel vannak fegyverezve, többek között célkövető rakétákkal is. A túlélési esélyek növelésére, vagy ne legyünk senkinek útjában, vagy tuningoljuk fel a saját repülőnket az előző versenyekből szerzett pénzzel. A különféle gyorsítók, rakétaelhárító rendszerek, a megerősített vázszerkezet, a jobb irányíthatóság és a hatásosabb utánégetők jó pénzért mind megvásárolhatóak. Ekkora csábításnak pedig nehéz ellenállni.

> „Vakmerő pilóták röpködnek abban a reményben, hogy sikerül a csajokat ámulatba ejteniük."

Grafikus tekintetben az *N-Gen Racing* a lehető legtöbbet hozza ki a PlayStationből, látványos effektek kísérik az eszement száguldást. A *WipEout*hoz hasonló szép kidolgozás és a Ministry of Soundos Matt Darey által készített pörgős soundtrack a játékot az év egyik legtutibb befutójává teszik.

Mindent összevetve, ha tetszett a *WipEout*, ha a *Gran Turismo-t* túl földhözragadtnak tartjátok, vagy egész egyszerűen csak a versenyek aszfalthoz kötöttségét gondoljátok feleslegesnek, mindenképpen szerezzetek be egy példányt az *N-Gen Racingből*.

Steve Owen

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

NÉMI KIVÁLÓ AKCIÓZÁS KÉT JÁTÉKOS SZÁMÁRA



Valószínűleg a kétjátékos üzemmód lesz az, ami az *N-Gen Racing*-et igazán vonzóvá teszi majd. Az osztott képernyős akció gyors és részletes, és úgy általában is több, mint egy egyszerű versenyüzemmód. Powerball játék esetén pedig egy kék gömb megszerzéséért és megtartásáért folyik a küzdelem.



+ PONTOK
- Látványos akció
- *WipEout*-os hagyományok
- Lehet robbantgatni

– PONTOK
- Unalmas cselekmény
- Túl sok kisodródás
- Hasonló a *Plane Crazy*-hez

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Az *N-Gen Racing*-gel az Infogrames valószínűleg eléri azt, amit a Psygnosis ért el a *WipEout*tal (mégpedig, hogy egy jó nagy rakás pénzt keressenek vele). Igaz, hogy nem olyan izgalmas, mint egy valódi sport, a *WipEout*nál azonban komolyabbra sikerült.

Kiadó: Studio 3
Fejlesztő: Bandai
Játékosok száma: Egytől kettőig
Megjelenés: Május

Silent Bomber

A *BOMBERMAN* ÉS A *MILLENNIUM* SOLDIER KERESZTEZÉSÉBŐL SZÜLETETT A STUDIO 3 ÚJ JÁTÉKA







A remekül kidolgozott Tutorial Mode-ból megtanulhatjuk, hogyan kell a játék 99%-át képző robbantgatást elvégezni

A hogy a *Bomberman*-játékok sikere is mutatja, az ellenfelek megfelelően elhelyezett bombákkal történő semlegesítése legalább annyira kellemes lehet, mint a *Quake*-stílusú lövöldözés. A *Silent Bomber* új szintre emeli a robbantgatást, mivel a főhős a sokszoros túlerő ellenére semmi mással nincs felfegyverezve, mint bombákkal.

A bombákat vagy a földön lehet elhelyezni, vagy az ellenfelekre lehet dobni, persze kellő távolságból. Eleinte a rosszfiúk likvidálásához elég egy-egy robbanás, de később keményebbé válnak az ellenfelek, és már csak több robbanás, erősebb bombák vagy egyszerre több bomba robbantása teheti őket ártalmatlanná. A játék folyamán úgynevezett E-chipeket lehet begyűjteni, amelyeket a küldetések végén fegyvertárunk bővítésére fordíthatunk. Ezáltal megnőhet az egyszerre robbantható bombák száma és az egyes bombák hatótávolsága.

A játék sokban emlékeztet az olyan lövöldözősekre, mint a *Millenium Soldier:* Expendable vagy az *R-Type.* Az egyre erősebb ellenfelek hullámokban támadnak, és minden szint végén egy csúf és gonosz főellenféllel kell megküzdenünk, amely körülbelül 50-szer akkora, és 100-szor olyan jól fel van fegyverkezve, mint mi. Egyszóval azzal a klasszikus felállással van dolgunk, amelyet manapság már inkább csak a játéktermekben lehet látni.

Grafikailag nézve a *Silent Bomber* nem igazán tartozik egy súlycsoportba az olyan já-

„Az egyre erősebb ellenfelek hullámokban támadnak"

tékokkal, mint a *Syphon Filter* 2, vagy a *Metal Gear Solid,* a főszereplő animációi azonban gyönyörűek, az átvezető videobejátszások pedig csaknem a *Resident Evil* minőségével vetekszenek. Szintén szórakoztató, bár nem elsődleges fontosságú a Deathmatch Mode. Többféle karakterrel és helyszíneken játszhatóak a leszámolások, amelyek tulajdonképpen egy bombákkal játszott verekedős játékkal egyenértékűek.

Igaz, hogy pár részletét más játékokból kölcsönözték, a *Silent Bomber* egyedi játék, és alig várjuk, hogy közelebbről is megismerkedhessünk vele.

Justin Calvert

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A KIFEJEZETTEN MASSZÍV FŐELLENSÉGEK



A szintvégi főellenfelek sokféle formában jelenhetnek meg, azonban van egy közös vonásuk – a vérünket akarják. Némi kitartással kitanulhatóak a támadási taktikáik, az első pár alkalommal azonban biztos, hogy jól alfelen fognak rugdosni minket.



PONTOK (+)
- Jó sok robbanás
- Frankó főellenségek
- Kitűnő Tutorial Mode

PONTOK (−)
- Ismétlődés
- Gyenge történet
- Nincs elég mentési lehetőség

MIELŐTT MEGVENNÉD

Vajon honnan került elő ez a csodálatos játék? A Studio 3 mindezidáig nem nagyon reklámozta ezt a szépséget. Reméljük, hogy a későbbiekben többet fogunk hallani róla.

Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: Gecko
Játékosok száma: Egy vagy kettő
Megjelenés: Április

extra/**hagyma**/tartsd/**a**/kormányt

Radikal Bikers



DUPLA SAJT, EXTRA SZALÁMI ÉS MOTOROZÁS – GYERÜNK, ÉS SZÁGULDJ VÉGIG A VÁROS UTCÁIN NÉMI PIZZÁVAL

A *Radikal Bikers* hatalmas sikert aratott a játéktermekben az őrült biciklikormányos irányítórendszerrel és az újszerű alapötlettel, miszerint városokon kell keresztülhajtani, miközben kerekeket lukasztasz ki, autók között próbálsz elrobogni, ja, és mellékesen megpróbálod kiszállítani a pizzát. Az agyasok az *Infogrames*-nél úgy gondolták, hogy ebből kiváló PlayStation játék készülhet – nos, itt van, megérkezett, teljes dicsőségében...

A játék alapötlete egyszerű: motorozz végig a városon, félrerugdosva az autókat, miközben megpróbálod leszállítani a pizzádat, mielőtt a sajt kihűlne a tetején. A játéktermi verzióhoz hasonlóan a cselekmény és a grafika meglehetősen rajzfilmszerű – élénk színek, gyerekes szereplők, és olyan robogók, amelyek tutibiztos nem egy Vespa gyárból kerültek ki.

> „A turbó használatával végigrohanhatsz az autók tetején"

De félre ne értse senki, a *Radikal Bikers* nem küldetés-alapú, mint mondjuk a *Driver*, hanem egy 100 százalékig arcade versenyjáték. Az Arcade módokban tulajdonképpen egy számítógép által irányított pizzafutárral kell megküzdened, aki az igazat megvallva, igencsak jól veszi az éles kanyarokat; sőt, hogy még tovább menjünk, a power-upok vagy rövidítések használata nélkül marha nehéz lehagyni. Ezen kétségkívül változtatnak majd a fejlesztők.

A játéktermi verzióban csak egy pár pályán próbálhattál szerencsét, a PlayStation változat készítői azonban 28 új kört építettek a játékba, a földgolyó különböző pontjain elszórva. Most végre megtudhatod, hogy milyen munka lehet pizzafutárnak lenni New Yorkban, Angliában, Franciaországban, és Olaszországban. Nem egyszerű, nekünk elhiheted...

A valós életben felelhető futároktól eltérően, akik cukros italokkal próbálják magukat ébren tartani, a *Radikal Bikers* gárdája rendelkezésére állnak a power-upok, amik segítségével megkönnyíthetik a forgalmon való keresztültörést. A turbó használatával a kocsik tetején ronthatsz végig, míg a rúgás power-uppal egyszerűen mindent elsöpörhetsz az útból.

Az előzetes verzió grafikai hibáinak és a nehézségi szintek játszhatóvá tétele még hátravan. Emellett mindig szívesen látjuk az öreg arcade klasszikusokat, és a *Radikal Bikersben* megvan az a valami, amitől újra és újra leülsz vele játszani. Ha a feljebb említett hibákat kiküszöbölik, a *Radikal Bikers*-ből nagyon frankó versenyprogram válhat. Nem klasszikus, de azért ahhoz elég szórakoztató, hogy jópár órát eltöltsél vele a TV előtt ülve... ■

Dan Mayers









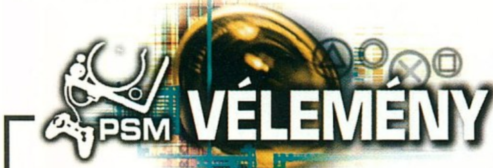
A pizzafutárkodás sosem volt még ilyen radikális; válaszd ki a pályádat az egyre összetettebb pizzák segítségével, azonkívül a neked szimpatikus tinédzsert, aki majd megüli a robogót, és irány az utca...

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZOK AZ ÉLETBEVÁGÓAN FONTOS POWER-UPOK



Ha bármilyen eséllyel szeretnél bírni a játék végigviteléhez, akkor jobb, ha az összes turbót összeszedeD, ami csak a pályán található. Ellenkező esetben könyörtelen ellenfeled egyszerűen túl gyors lesz majd felsőbbrendű járgányával ahhoz, hogy egyáltalán utolérd. A turbók legtöbbször sokat besegítenek ebben, de a te dolgod, hogy megtaláld a rövidítéseket.



+ PONTOK
- Szinte függőséget okoz
- Te hajtod végig a pályán
- Jó poén, még kormány nélkül is

− PONTOK
- A zenéje idegesítően rossz
- Kicsit mintha túl nehéz lenne
- A grafikát még finomítani kell

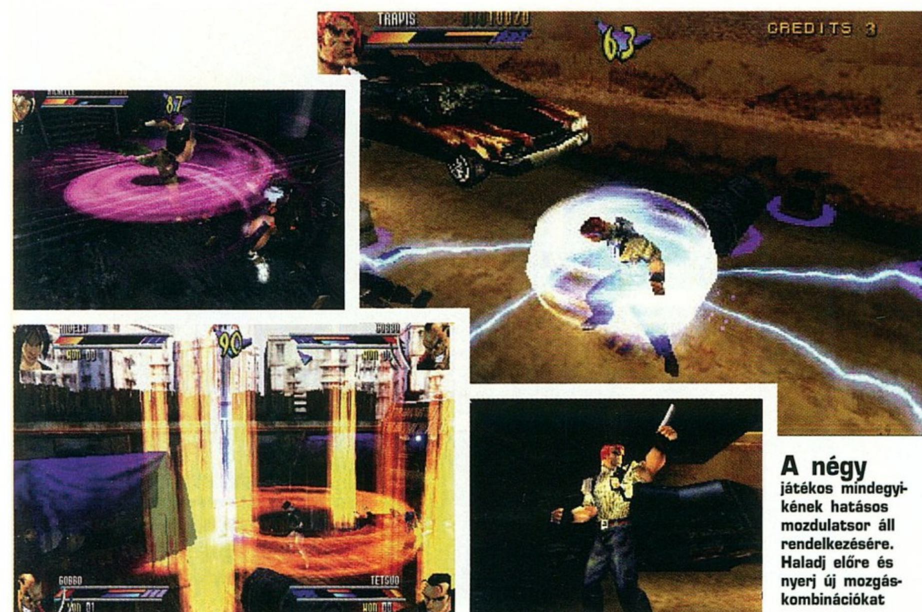
! MIELŐTT MEGVENNÉD

Igaz, a *Radikal Bikers* talán még fejleszthető grafikailag, de hogy az élettartama mekkora lesz, még nem tudható. A kétjátékos mód teljesen OK, de a trükkös pályaszerkezet miatt nem mindig látni, hogy merre kell menni.

Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: Gremlin
Játékosok száma: 1 – 4
Megjelenés: Április

Gekido

VEREKEDD VÉGIG MAGAD AZ UTCAI VAGÁNYOK BANDÁJÁN, MAJD TÁNCOLJ DÉMONI VEZETŐIK FEJÉN



A négy játékos mindegyikének hatásos mozdulatsor áll rendelkezésére. Haladj előre és nyerj új mozgáskombinációkat

„Kilépnél az ajtón?" Ez az a felszólítás a cselekvésre, amire sok verekedős játék gondosan ügyel. Ahogy már a *Ninjaban* és a *Fighting Force*-ben láttuk, vesződséges vállalkozás lehet a 3D-s utcai séta és a küzdelem kombinálása. Mégis, a *Gekido* azt az utat választotta, hogy kilép az aréna biztonságos korlátai közül, és szembenéz a nem kellően fogékony vezérlés és az elégtelen számú hasznos mozgás kockázatával.

Talán bölcsen, a *Gekido* az arcade-es utat választja (gondoljunk csak a *Double Dragonra* és a *Streets of Rage*-re). Nem sokat törődik azzal, hogy titkolja, tulajdonképpen egyik útról, bárkáról vagy vonatról a másikra röpködsz. Ehelyett arra koncentrál, hogy annyi mutánssal és orgyilkossal zsúfolja tele mindegyik szintet, amennyivel csak lehetséges. Fegyveres férfiak, késes nindzsák, óriási robotok, vicsorgó kutyák és hevesen támadó emberi-állati teremtmények az ellenfeleid. Kezed és lábad erejével, vagy elhagyott ellenséges fegyverekkel kell őket legyőznöd.

A *Gekido* kétségkívüli erőssége utcai harcos riválisaival szemben mozdulatgazdagságában van. A legtöbb efféle játékban hamar merevre unod magad a szabályszerű rúgásoktól, ütésektől és csapásoktól. A *Gekido* a kombinációkkal, a levegőben és guggolás közbeni mozdulatokkal elkerüli az ismétlődés veszélyét. Az előrehaladás jutalmaként új mozgásfajtákkal gazdagodunk, a kezelőgomb kombinációkat egy rendezett, képernyőre írt keret jelzi ki, és mindegyik játszható szereplő a változatosságot erősíti.

Ha nem is túl eredeti, de mégis, a *Gekido* magas színvonalúnak és jól kivitelezettnek tűnik. De vajon mennyire tartós? Mint a legtöbb arcade játék, a *Gekido* is egyenesvonalú, és inkább a folyamatosságra, mintsem az újrakezdésekre épít. Ha a masszív szinteket nem akarod újrajátszani, nagyon is könnyű lehet keresztülmenni mind a tizenhét misszión (feltéve, hogy ezek nem kerülnek minden alkalommal pénzedbe). A tartóssága inkább attól függ, a négyjátékos-harcorgia vajon elcsábít-e egy újabb menetre?

„A *Gekido* annyi mutánst és orgyilkost zsúfol össze, amennyit csak lehetséges"

Pete Wilton

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZOK A MASSZÍV UTCAIHARCOS STÍLUSÚ BEFEJEZŐ MOZGÁSOK



A legtöbb ilyen jellegű játékban a mozdulatok korlátozott minősége miatt a befejezéshez nem szükséges fejlett vezérlőkészség (milliószor megütöd az ellenfeled, mire az kupacba omlik össze). A *Gekidoban* egy halálos üteskombinációs sorozat után villámgyors befejező mozgással végzel vele. Katartikus élmény!



+ PONTOK
- Rengeteg mozdulat
- Nagy szintek és jó harcosok
- Jó irányíthatóság

– PONTOK
- Néhány ellenfél csalódást okoz
- Nem túl eredeti
- Valószínűleg nem lesz tartós

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Édeskevés az olyan nem árkádos, konkurens küzdőjáték manapság, ami miatt a *Gekidónak* aggódnia kellene, továbbá lenyűgöz bennünket a játék átfogó lendülete, különösen a mozgások terén.

Kiadó: EA
Fejlesztő: In-house
Játékosok száma: Egytől négyig
Megjelenés: Április

Need For Speed: Porsche 2000

A *NEED FOR SPEED*-ES HAGYOMÁNYOK FOLYTATÁSA, DE ÓCSKA AUTÓK HELYETT A LEGJOBB NÉMET TECHNIKÁVAL VERSENYEZHETÜNK

A *Need For Speed*-sorozat lassan olyan terjedelmessé válik, hogy már nem is számoljuk a folytatásokat... Az EA eddig mindig elő tudott állni valami újjal, éppen ezért olyan megrázó a felismerés, hogy van, amikor semmi eredeti nem jut az eszükbe. A *Porsche 2000* a régi *Need For Speed*-ek és néhány ismert autós játék keresztezéséből született. Példának ott vannak a *Hot Pursuit*-ból nyúlt rendőri üldözések, a *Gran Turismo*-s Career Mode és a *Porsche Challenge* porschéi.

Javára legyen mondva, hogy a *Porsche 2000* annyira tele van zsúfolva opciókkal, mint egy kis Polski lenne, ha kettőnél többen próbálnának beleülni. A Career Mode története 1948-ban kezdődik, amikor is felvesznek minket tesztpilótának a Porschéhez. Különféle – egyre nehezedő - kihívásoknak kell eleget tennünk, és szépen lassan elkezdünk felfelé mászni a szamárlétrán. A vezetés egy része tesztpályákon történik, egy része pedig országutakon, ahol rendőrök és vasárnapi autósok nehezítik meg amúgy sem könnyű életünket.

Arra is van lehetőség, hogy némi pénzzel a zsebünkben elkezdjük felépíteni a saját Porsche-gyűjteményünket, és versenyeken való részvétellel keressük meg a pénzt az istálló fejlesztésére. A Career Mode-ban valósan telik az idő, ami azt jelenti, hogy az autók folyamatosan veszítenek az értékükből, és a különféle Porsche-modellek az aktuális évszámnak megfelelően jelennek meg. Lehetőség van osztott képernyős versenyekre is, ahol egyszerre akár

> **„A történet 1948-ban kezdődik, amikor is felvesznek minket tesztpilótának a Porschéhez"**

négy játékos is összemérheti a tudását. A Capture The Flag egy mindig változó ellenőrzőpontokkal játszott verseny, a Chase-ben pedig az a cél, hogy az ellenfél autóját minél jobban összetörjük.

A *Need For Speed* sorozatnak mindig is volt némi arcadebeütése, a *Porsche 2000* irányítása viszont a sorozat többi részéhez képest trükkösebb lett. Igaz, hogy nem teljesen élethű, de a *Gran Turismo*-stílus kedvelőinek kellemes perceket okozhat a játék. Azt azonban ne felejtsük el, hogy a Porschék tulajdonképpen csak szépen feldíszített Fiatok.

Steve Owen





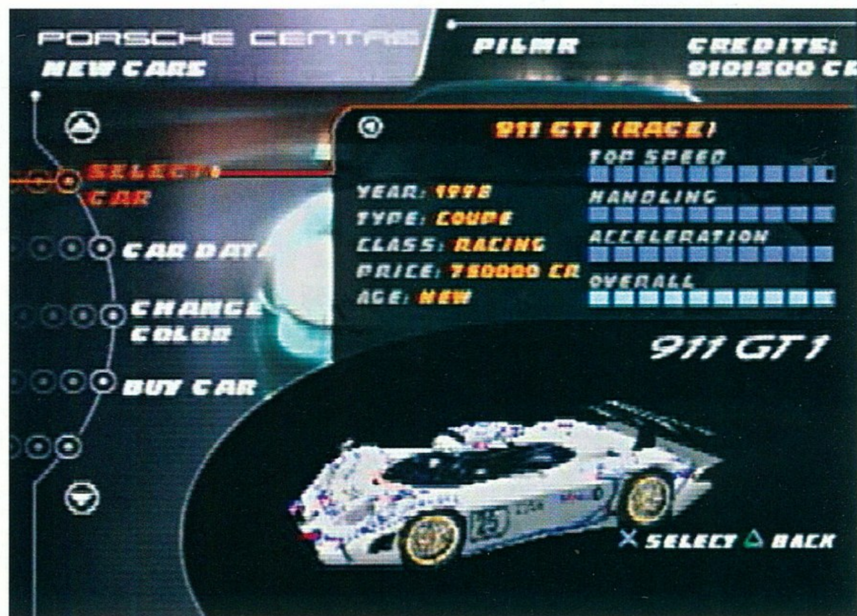




Van néhány egészen speciális verseny, mint például a 15 másodperces Time Attack - ahol nem szabad 15 másodpercnél jobban lemaradnunk az ellenféltől - és a Capture The Flag, ami egy változó ellenőrzőpontokkal játszott verseny

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZ ÁLMOK VALÓRA VÁLNAK...



Ami igazán izgalmassá teszi ezt a játékot, az a lehetőség, hogy a Porsche néhány egészen különleges modelljét is vezethetjük. A szériaautók mellett beülhetünk kifejezetten versenyzésre kifejlesztett autókba is, amelyek néha elég nehezen boldogulnak az országúti pályákon.



+ PONTOK
- Sok dögös autó
- Sokféle játékopció
- Négyjátékos-üzemmód

– PONTOK
- Nehéz irányíthatóság
- Csak Porsche-mániásoknak
- Semmi igazi újdonság

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Azt kell mondanunk, hogy a játék elég jól sikerült darab. Igaz, hogy egy kicsit túlságosan is hasonlít a *Gran Turismo-hoz*, de azért van benne néhány eredeti ötlet. És kinézetre is elég jó.

SZÖVEG: **Sinka Zoltán Gábor**

MÉDIA CD/DVD KÖRKÉP

A *PSM* ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

>>*Már megjelent*>>

BATUCADA
(Mole/UCMG)



A Mole címke rangos válogatássorozatai (*Living Some Dreams, Science Fiction Jazz, Breaking the Ice*) után, egy új, már első hallásra is siker várományos folyamatba kezdett. A *Batucada* azokat a modern tánczenei törekvéseket rendezi egy csoportba, melyek a latin zene, azon belül is a bossanova legjavából építkeznek.

A CD-n található dalok egy része a hatvanas években született, de hogy pontosan melyek, az csak a borító hosszas böngészése után derülhet ki a nagyközönség számára.

A válogatás szerkesztőinek ugyanis sikerült egy olyan egységes zenei világot létrehoznia, amely bármelyik dél amerikai karneválon megállná a helyét.

Vigyázat! A *Batucada* már az első meghallgatás után is megengedhetetlen életörömöt teremt!

Értékelés: Ha ragaszkodsz a depresszióhoz, messzire kerüld el! 9/10



>>*Már megjelent*>>

ORBITAL
The Middle Of Nowhere (Warner)

Ez a CD bizony nem a legfrissebb, de még csak azt sem mondhatom, hogy minden félelem nélkül vettem a kezembe. Kicsit elegem van már abból, hogy az elmúlt évtizedeket zeneileg megalapozó zenekarok új albumai üres és sablonos közhelygyűjtemények.

Az Orbital új korongja sem adja meg magát elsőre, talán másodikra sem.

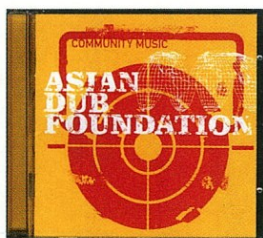
A zenekart alkotó Hartnoll testvérek bizony márt azt csinálnak amit akarnak.

Azonban egyszer csak azon kaptam magam, hogy egész este a *The Middle Of Nowhere* szól és nem gáz. Annyira nem, hogy nem is keresek kifogásokat, hogy bezzeg a tizenvalahány évvel ezelőtti, korai, akkor zseniális, blablabla...

Az Orbital új lemeze egyszerűen tartalmaz mindent, amiért ennyi éven keresztül szerettük őket. Hosszú, folyamatosan épülő dalok, éteri női énekhangok, korrekt puttyogások.

Felér egy vérátömlesztéssel.

Értékelés: 100 % Orbital 9/10

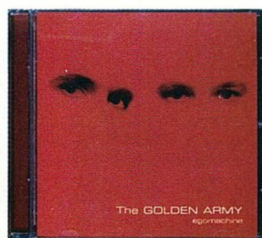


>>*Már megjelent*>>

ASIAN DUB FOUNDATION
Community Music (Warner)

Anglia legjobb koncertzenekara! Tavaly ezt a titulust sikerült az A.D.F.-nek begyűjteni. Ezt csak akkor tudjuk teljes valójában értékelni, ha már egyszer is megtapasztalhattuk a zenekar bulijainak hangulatát. Az előző lemezükön található *Naxalite*, valahol Ázsiában forgatott, koncertklipje megfelelő kiindulási alap lehet. Óriási energiák, ázsiai zenébe oltott drum&bass punk, velük született düh és éles politikai állásfoglalások jellemzőek erre az albumra is. Szerencsére nem csak egy dühös kisebbség politikai harcairól van szó, hanem általánosabb kérdésekben is ráhúzzák a vizes lepedőt azokra, akiknek vaj van a fején. A *Community Music* természetesen nem az elalvás előtt meditációhoz való. Nyers, szenvedélyes, erős lemez. Nagyon, nagyon hangosan hallgasd, amikor csak teheted!

Értékelés: Élesebb mint a kard 7/10



>>*Már megjelent*>>

The GOLDEN ARMY
egomachine (UCMG Magyarország)

Sokan kísérleteznek itthon és külföldön is, valami olyan zenei világ előállításával, ami egyszerre lopja be magát a legkommerszebb és a legigényesebb fórumokra is. Az arany középút eddig még csak kevés esetben valósult meg itthon. Az *egomachine* egy ilyen lemez. Ha a zenei hatásokat kellene behatárolni, akkor valahol az Underworld és a Pet Shop Boys között helyezkedik el a the Golden Army, és állja a versenyt az összehasonlításokban.

Az igényes popzene nagyon tág meghatározás, valami olyan, ami egyszerre bömbölhet a tuning Ladákban, a menő butikokban és a rádiókban is. A the Golden Army nagyon céltudatos csapat, ez látszik az *egomachine* klipjén is, amit maguk terveztek, rendeztek és kiviteleztek. Ha a terveik ilyen ütemben valósulnak meg, akkor még lehet egy-két kellemes meglepetésben részünk.

Értékelés: Popzene 2000 7/10



>>*Megjelenés március végén*>>

THE CURE
Bloodflowers (Universal)

Amikor Te meg Én visszanéztünk, tágra nyitott szemekkel, mindenre ami történt, kíváncsi voltam, fogunk-e emlékezni arra, hogy milyen érzés élni...

Valahogy így kezdődik a Cure új albuma. Robert Smith szavait teljesen meg is lehet érteni. A Cure sokaknak egy nyafogós, életunt, elborult zenekart jelentett, szerintem csak kevesen látták benne azt, hogy a sok szomorúság valójában valódi pozitív üzenetet hordoz. A *Bloodflowers* végre egy olyan lemez, ami az utóbbi évek felejthető produkciói után, nem akar más lenni, mint ami. Egy hamisítatlan Cure album, az összes szomorúsággal, a titkos mosolyokkal együtt. A bevezetőben már idézett nyitódal, az *Out of this World* így folytatódik: *tudom, hogy menni kell, rájöttem, hogy túl sokáig maradtunk egy helyen, mindig vissza kell térni az igazi életbe, ahová tartozunk...* Csak így tovább Robert! Ha ez azt jelenti, hogy még lesz egy pár hallgatható Cure lemez, mint a *Bloodflowers*, akkor már nem jöhet nagy baj.

Értékelés: A Cure magára talált. Ez már önmagában is jó hír. 7/10

JÁTÉK

THE GOLDEN ARMY

Ki rendezte az *egomachine* klijét?

1. **George Lucas**
2. **the Golden Army**
3. **WIZ**

Azok között akik az alábbi kérdésre helyesen válaszolnak, 5 db. *egomachine* CD-t sorsolunk ki.

A válaszokat Május 1-ig várjuk az alábbi címre: Budapest 35. Pf. 141. 1306

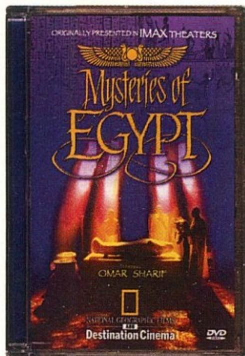
A YONDERBOI JÁTÉK NYERTESEI:

- Hegedűs László, Óhid
- Bálint Kálmán, Zalaszentgrót
- Horváth Lajos, Kiskunfélegyháza
- Tóth Anna, Sály
- Kósa Szilárd, Budapest

A helyes válasz a the Doors volt, minden nyertesnek gratulálunk!



A HÓNAP DVD-I



>>Már megjelent>>

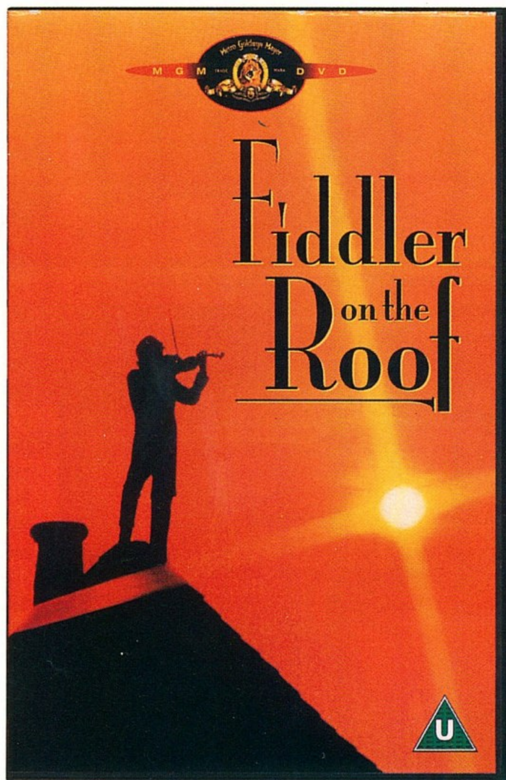
MYSTERIES OF EGYPT

(CHOICE DISC/GONG EXPRESS)

Csak a borítót látva is bizseregni kezdett a szemem. Egy IMAX film, a National Geographic gondozásában, az ősi Egyiptom és Omar Sharif a főszereplő! Ezt nehéz még fokozni, sőt kicsinyes gyanakvással rögtön kételkedni kezdtem. A film pedig parádésan cáfolta a kétségeimet, már a nyitójelenet megér egy misét. A DVD nem csak tájképek és áltudományos mesék szövevénye, hanem Omar Sharif személyében egy bölcs, idős mester avat be a rejtelmekbe. A korhűség kedvéért 34 napig fogattak statisztákkal az eredeti helyszíneken az IMAX kamerái, hogy Egyiptom virágkorát teljes valójában tudják megmutatni. Jártál már egy piramis belsejében a Tomb Raider-en kívül? Itt az idő!

Extrák: **trailerek, hogyan készült, 5.1-es hang**

Értékelés: **A fáraók a filmkészítők ellen. A néző csak nyerhet. 8/10**





>>Már megjelent>>

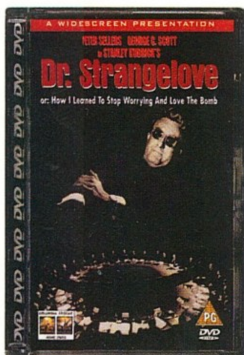
ÉNEK AZ ESŐBEN

(InterCom)

A történet és a melódiák szintén abba a kategóriában tartoznak, hogy nem igen kell hosszasan bemutatni őket senkinek. Nekem, ma Magyarországon, a történet egy érdekes, sajnos aktuális tanulsága ragadta meg a figyelmemet. A film, mint ezt mindenki tudja, az 50-es évek elején készült és a 20-as években játszódik. A némafilmkorszak végén, a hangosfilm megjelenése okozza a fő problémát. Az ünnepelt sztár hangja sehogy sem illik az új gigaprodukcióba, a megoldás pedig, már akkor is(!), triviális. Kell valaki, aki elénekli helyette a dalokat és dől majd a lé. Nem ismerős ez a megoldás valakinek, ma, Magyarországon? Az első playback botrány akkor jó véget ért. Alig ötven év és itthon is megbűnhődnek a gazok. Addig lehet tátogni.

Extrák: **nincsenek**

Értékelés: **Gene Kelly, esernyő, tánc 8/10**



>>Már megjelent>>

DR. SRANGELOVE

(InterCom)

Ha azt mondom, hogy egy fekete-fehér, mono, csaknem 50 éves film sokkal lebilincselőbb mint sok mai társa, teljesen jogosan gondolnátok hülyének, vagy életveszélyesen sznobnak. Pedig ez a helyzet. Adott egy őrült amerikai tábornok, aki a saját kezébe veszi a világ sorsának irányítását és beindítja az atomháborús gépezetet. A bombázók útban a Szovjetunió felé, a ruszkik leendő válaszától pedig besokkol az amerikai főokosok tanácsa. Stanley Kubrick klasszikus fekete komédiája egyszerre riasztó, mulatságos és aktuális ma is. A zseniális Peter Sellers tripla szerepben, mint főgonosz, amerikai elnök és Mandrade kapitány.

Ha valamelyik játékfejlesztő megszerezné a *Dr. Strangelove* ogait, letarolhatna mindeg eddigi háborús játékota listákról.

Extrák: **Magyar feliratok, filmográfiák, galériák, trailerek**

Értékelés: **A hangulata veri még a *Medal of Honourt* is. 8/10**

>>Már megjelent>>

HEGEDŰS A HÁZTETŐN

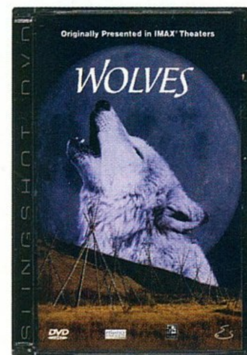
(Gong Express)

Ha én gazdag lennék, ... Ezt a idézetet nem kell senkinek nagyon bemutatni, százharmicszor látta, hallotta már mindenki, és most végre DVD-n is megszerezheted Tevye, a szegény tejesember történetét. Szerelem, büszkeség és hit a cári Oroszországban. 1971.-ben a film nyolc Oscar díjra volt jelölve és máig is igazi gyöngyszem. Eredeti szereposztás, eredeti nyelven. A musicalt először 1964.-ben mutatták be a new yorki Imperial Színházban, és a Broadway történetének leghosszabban műsoron tartott darabja lett. A film is hasonló karriert futott be, nem vár más a DVD-s verzióra sem.

Extrák: **A rendező, Norman Jewison és a főszereplő, Topol kommentárjai**

Értékelés: **Nem mondod, hogy még nem láttad! 9/10**

A hónap DVD-i igazi klasszikusok. Mindenki gyűjteményében ott kell lenniük. Együtt az egész család, apu, anyu, gyerekek, kutyák, macskák. PLAY.



>>Már megjelent>>

WOLVES (Choice Disc/Gong Express)

Az indiánok és a fehér emberek kultúrája között az is a különbség, hogy hogyan ítélik meg a környezetükben élő veszélyes ragadozókat. Mi, a sápadtarcúak, félünk és mindent megtettünk azért, hogy ne legyenek túl sokan. Ez sok faj, pld. a farkasok esetében is, nagyon jól sikerült. Egy hajszál híján teljesen kipusztítottuk a vadon élő példányokat. Mindenre elszánt biológusok egy csoportja megpróbált egy csapat farkast visszaszoktatni a természetes élőhelyére, a Yellowstone Parkban. A legnagyobb problémát most is az emberek jelentették, a helyi farmerek még tüntetést is szerveztek az ordasok ellen. A csak nem kétórás film eredetileg a zseniális IMAX mozikban volt látható, most pedig bárki megszerezheti DVD-n is. A *Wolves* bemutatja a világ farkasait, a Yellowstone kísérletet és a horda hétköznapjait. Ha Maugli ezt láthatta volna sokkal könnyebb lett volna beilleszkednie.

Extrák: **Magyar szinkron, interaktív menük**

Értékelés: **A legjobb poénokat csak sokadjára veszed észre 9/10**

EVITA JÁTÉK



Amint látod, a DVD oldalon a musicalek a főszereplők. A *PSM* 3 szerencsésnek egy- egy *EVITA* DVD-t juttat, csak az alábbi kérdésre kell helyesen válaszolni.

Melyik országban játszódik az *EVITA*?

1. **Egyiptom**
2. **Magyarország**
3. **Argentína**

A válaszokat az alábbi címra várjuk Május 1-ig: Budapest 35. Pf. 141. 1306

A MÚLT HÓNAP NYERTESEI:

- Nagy László, Ajka
- Bagi András, Pécs
- Hegedűs Róbert, Budapest.

A Nyomorultakat Victor Hugo írta, a nyerteseknek gratulálunk!

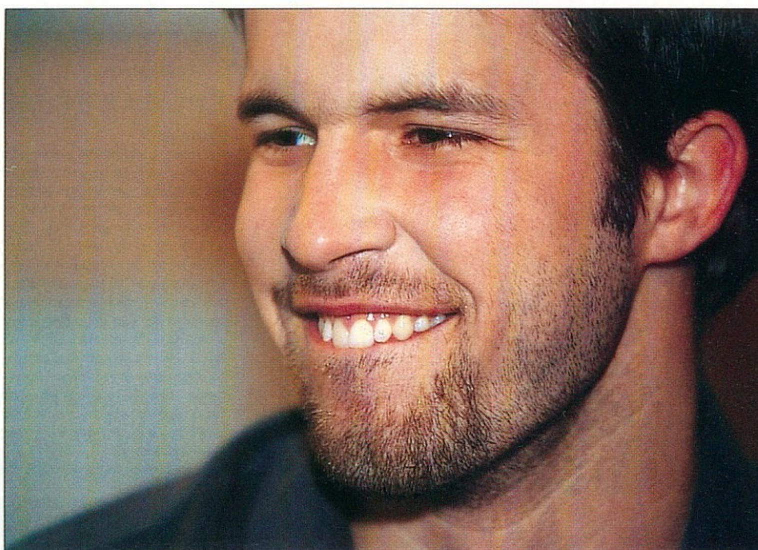


PSM VERSUS... MURÁNYI BALÁZS

A Z+ LEGNÉPSZERŰBB MŰSORVEZETŐJE EGY CSOKOR VERSENYJÁTÉKBAN CSILLOGTATTA MEG TUDÁSÁT. A VÁLOGATÁSNÁL PEDIG ÜGYELTÜNK ARRA, HOGY NE LEGYEN KÖNNYŰ DOLGA.

>Helyszín: Murányi Kereskedőház, Mammut Üzletközpont 1024 Budapest, Lövőház u. 2-6. tel: 345-8200 >Fotó: Bognár József >Szöveg: Kósa Szabó Krisztina, Sinka Zoltán Gábor >Produkció: kszk+szg@tof.productions >e-mail: tof@externet.hu

Balázs bátor srác. Teljesen ránk bízta, hogy milyen játékokkal várjuk. Azt már az interjú előtt is tudtuk, hogy az autóversenyek közel állnak hozzá. Hadd szóljon alapon, a PlayStation világának legkülönfélébb versenyjátékait szemeltük ki neki. A következő programok kerültek terítékre: *Nascar 2000>Rollcage Stage II>Castrol Honda Superbike Racing>Bug Riders>Micro Maniacs*



Verseny. Ez talán az egyik legjobb móka, amivel a számítógépes játékok kényeztethetnek minket. Nincs is annál komolyabb érzés, mint amikor elsőként szakítasz be a célba. Ez az érzés pedig csak fokozódik, ha a barátaid ellen kell felvenned a küzdelmet. Balázzsal egyszer egy házibulin már nagyon komoly csatát vívtunk *Colin McRae Rally*-ban. Most sem alakult másképp. Már az elején ezzel kezdte:
- Egyedül játszom? Na neeee! Játsszunk ketten!
Nem volt mit tenni, a vendég határozott kérése ellen. Belevágtunk a küzdelembe.

LEVEL 1

Nascar 2000
Iszonyatos sebességgel körbe-körbe egy ovális pályán. Maximálisan tudnod kell, hogy mit csinálsz. Egy megpördülés és hiába vagy első, az egész mezőny elhúz melletted.
Legyünk őszinték, a bemelegítésnek szánt futam nem zárult nagyon fényes eredménnyel. Stabil utolsó helyek, törés, zúzás, ráadásul sikerült eltévedni a zárt körpályán. Balázs rutinosan kommentálja az eredményt:
- Nyolcból nyolc, ez tulajdonképpen bemelegítésnek nem rossz. -
A második eresztés már sokkal jobb eredményeket hozott. Szoros küzdelem az első helyért, közben laza csevegés a régi szép idők játékairól, még a PlayStation előtti időkből. Balázsnak ravasz trükkjei vannak arra, hogy mivel kell elterelni az ellenfél figyelmét. Felidézi a *Raid Over Moscow* c. klasszikust, és közben elmegy a belső íven. Az eredmény garantált. A *PSM* autója háromszor pattant vissza a korlátról, majd huszonötször pördül meg a füvön. Harsány röhögés a produkció jutalma és Balázzsal már csak a célban találkozunk.
Bosszúból rögtön egy új futam következik, ezúttal nem ovális pályán. Az eredményt jobb elfelejteni. Mindenkinek.
- Inkább átvágok a hegyen! - kommentálja Balázs a füvön töltött hosszú perceket, mi pedig felzaklatva egy új játékot javasolunk a versenyszellem élesítésére.

LEVEL 2

Rollcage Stage II. A PlayStation egyik legtutibb versenysorozata a *Wipeout*. A siker, más, hasonló játékokat is világra segített. A séma mindig hasonló, jövőbéli hangulat, soha nem látott járművek, az ellenfelet nem csak megelőzni, de megsemmisíteni is lehet. A *Rollcage* második része megüti a *Wipeout* sorozat által magasra tett mércét. A futurisztikus ámokfutósdi egyik legújabb darabja, már az intró alatt hangos ovációra késztette vendégünket.
- Ebben nagyon jó leszek! Már most érzem! - és Balázs most sem állított valótlant.
Gravitáció ide vagy oda, fent vagy lent, a falon vagy a plafonon nem számít. A játék legzűrösebb pillanatai sem okoztak gondot, bár meglepetésekben nem volt hiány. Teljes sebességgel a plafonról lezuhanni, egy laza külső íven vett kanyar után a semmibe zuhanni, a vége mindig ugyanaz, azt sem tudod, merre van az arra.
- Hol vagy Balázs? Most komolyan fogalmam sincs, merre megyek! Fel a falra! Most véged van! - a *Rollcage Stage II* megtette a magáét. Balázs a játékfüggőség első jelei után érdeklődik.

LEVEL 3

Castrol Honda Superbike Racing. Balázs közölte, hogy most egyedül vág neki. Csak később derült fény a hihetetlen önbizalom

JÁTÉK

Balázs 5 db. Z+ pólót ajánlott fel, amelyeket azon szerencsések között sorsolunk ki, akik az alábbi kérdésre helyesen válaszolnak:

Mi a Z+ országjáró kívánságműsorának a címe?
1. **Három kívánság**
2. **Megálló**
3. **Önök kérték**

A válaszokat Május 1-ig várjuk az alábbi címre:
1306 Budapest 35 Pf. : 141

Az Irigy Hónaljmirigy játék nyertese **Frisch Etelka Budapestről**. Gratulálunk!

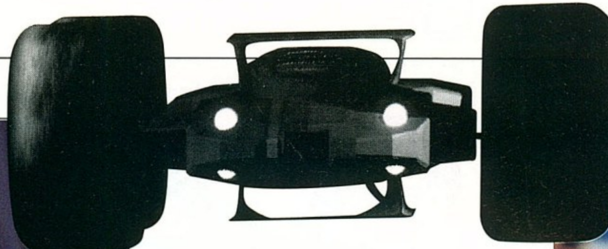
MI LENNE HA?

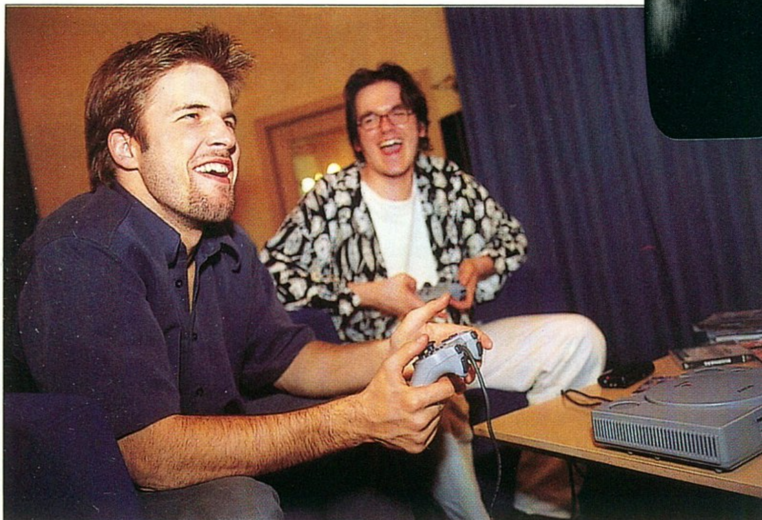


Balázs egy játék megtervezésében venne részt legszívesebben.

Természetesen a program versenyjáték lenne, hihetetlen sebességgel.

A legeredetibb játéknak a *Micro Maniacs*-ot tartja.





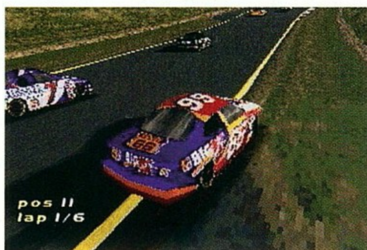
Balázs versus *PSM* (Sinka Zoltán Gábor)

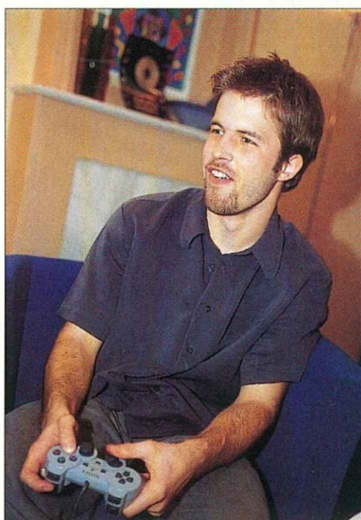
okára. Egyszerűen nem tudott hibázni. Nem hittünk a szemeinknek. A startnál akadta ugyan problémák a váltó körül, de villámgyorsan ledolgozta a hátrányt. Akkor előnyre tett szert, hogy még a borulások különféle változatainak bemutatására is maradt ideje. A fölényes győzelem után, Balázs bevallotta, hogy nagyon szeret motorozni és az ilyen játékok a kedvencei közé tartoznak. Ám ez nem nyerte el a tetszését, túl könnyűnek találta.

LEVEL 4

Bug Riders. Bogárverseny. Az ötlet már első hallásra is zseniális. Középkori környezet, bizarr versenybogarak, válaszható zsoké-lovagok. Egyedül a kivitelezés az, ami nem stimmel.

Sem a grafika, sem az irányíthatóság nem ragadta meg Balázst.
- Az a legjobb, hogy ostorozni kell a bogaradat. - persze ennek is megvannak a határai. Ha szétvered az állatot, nem megy gyorsabban, inkább belehal. Ez rendben is van, csak a többi nincs. Sem



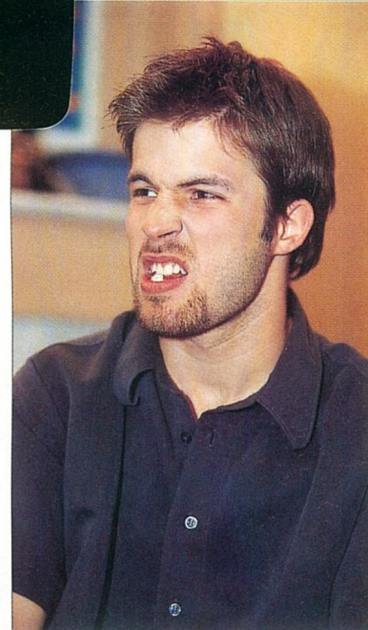


Balázs előzés közben

Balázs, sem mi nem találtunk különösebb élvezetet a bogarak halálra ostorozásában.
- Ez egy beteg játék! Nincs rendesen kitalálva. - adja meg Balázs a végső döfést. Az alapötlet pedig jó lett volna, de a többi...

LEVEL 5

Micro Maniacs
- Ez a játék a legkomolyabb! Nagyon jó! Futóverseny! - szakadt fel az őszinte nevetés mindenkiből. A zsúrasztalon és a tankok között folytatott küzdelem közben egységesen visítottunk a röhögéstől.



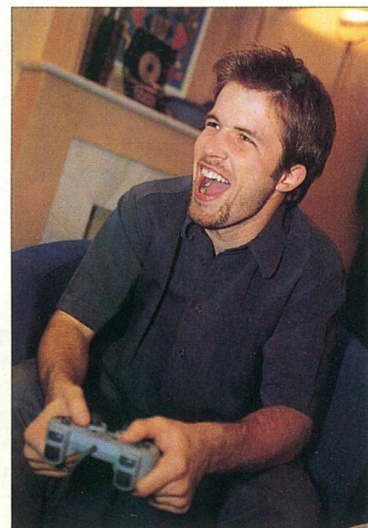
Felraklak a falra

- Ja ott a pálya tényleg! Atyaúristen! Festékes lett a lába! De jó! Ez ki van találva! Ez a legjobb! - a teszt végeredménye visszavonhatatlanul megszületett. Balázs a *Micro Maniacs*-ra adta le a voksát. Egy játék legyen jól kitalálva, legyen hangulata és sokadik alkalommal is nyújtsa ugyanazt az élvezetet. Ez mind igaz ebben az esetben.
- Persze nem csak PlayStation van a világon, és az nagyon rossz, ha valaki nem tud szabadulni a képernyő elől. Jó dolog játszani, de van más is a világon. Mozi, olvasás, színház, haverok. Az a legfontosabb, hogy ne csak a játékok töltsék ki az életed. A *Micro Maniacs*, vagy a *Rollcage Stage II* előtt hajnalig tudnék ülni minden nap, de meg kell találni az arányokat és akkor még nagyobb öröm egy-egy jó játék. - foglalta össze Balázs a tapasztalatait. A *PSM* sincs más véleményen. Csak a legjobb játékok érik meg a fáradtságot, de még a legkedvesebb program sem tud mindent helyettesíteni.... ■



A *Bug Riders* nem volt az igazi





Bukásnak ennyire még senki nem örült

Levélcím: Computer Média Kiadó Kft. 1306 Budapest 35 Pf.: 141 E-mail cím: psm@cmk.hu

VISSZHANG

KÉT PSM EGYMÁS MELLÉ? * STAR LEVÉL FINAL FANTASYVEL * APRÓ KÉRÉSEK * ÉS PERSZE A NYERTESEKET IS KISOROLJUK



Aki a leveleket kibontja, átolvassa és megválaszolja: KLAUSZ ANIKÓ

A HIDEG ÉS ELÉGGÉ megbízhatatlan tavaszi időjárás nem vette el a kedves levélírók (kedvező – a szerk.) kedvét, mármint a levélírástól, ezért kezdjük is felbontani őket, csak úgy bele a közepébe:

(...) Szívesen olvasnék összehasonlító teszteket az azonos, vagy hasonló típusú játékokról, pl. sportszimulátorokról (autós, foci, golf, tenisz stb.) stratégiai játékokról vagy az akció, szerepjátékok gyöngyszemeiről. Egymás mellett mutathatnátok be a közelmúlt s a jelen termékeit, mérlegre téve őket minden szempontból. Egy toplistát is megnéznék e témában - kíváncsi vagyok és sokszor tanácstalan."

Vörös Péter, Budapest

Ne keseredj el, Péter! Először is, toplistánk már van, amint te is láthatod, a legjobb forrásból – a magyarországi szoftvereladásokat összesítve állítjuk össze, így abszolút megbízhatóan tükrözi a játékok népszerűségét! A játékok összehasonlítása viszont nagyon nehéz dolog. Mivel a *PSM* próbál objektív maradni, a játékokat egy tízes skálán pontozzuk, és tulajdonképpen az egész cikk felfogható indoklásnak. A lap alján pedig rövid öszszegzést találsz a fő jellemzőkről, plusz és mínusz pontokról. Ha egymás mellé teszel két *PSM*-et, és az egyiket a *Spyro 2*-nél, a másikat pedig a *40 Winks*-nél nyitod ki, máris megvalósul, amit kértél, hiszen két azonos kategóriájú játék lesz összehasonlítva...

„Mélyen Tisztelt PSM Szerkesztőség!

Először is szeretném elmondani, hogy az újsággal való észrevételeimet nem sértésnek szánom.
Túl sokat törődnek a PS2-vel. (Hát még azt a számot ha elolvasod! – szerk.) Amíg meg nem jelenik, szerintem csak a régi PS-sel kéne foglalkozniuk. (...)"

Losonczi András, Budapest

Késő, megsértődtem. És a PlayStation 2 már meg is jelent. És az egész szerkesztőség szerint mindenkit nagyon is érdekel, hogy milyen! A jövőben pedig teleírjuk az újságot PS2 cikkekkel és... (innen néhány oldalnyi PS2 ömlengést kellett kihúzni – szerk.)

„Kedves szerkesztőség!

Gratulálni szeretnék először is az Újsághoz! Nagyon sok hasznos dolog és tipp van benne, melyek segítenek PlayStation játékaim jobb és minőségibb lejátszásához. Sajnos lemaradtam a decemberi számról, mert már a megjelenés napján nem tudtam megvenni! Reménykedek, hogy van rá módom, így utólag megrendelni Tőletek.
Előre is köszönöm és sok sikert kívánok a továbbiakban Nektek!
Hű olvasótok és játékosotok"

Szabó Napsugár, Miskolc

Lehet valakinek egyáltalán ennyire aranyos keresztneve, mint Napsugár? Hihetetlen! De hát csak nem viccből írtad, vagy igen? Utána fogok járni. A hasonló problémákkal, vagyis lemaradtam-egy-számróllal küszködőknek van megoldásunk: A 97. oldalon, Múlt Lapok címen egy kedélyes kis dolgozat vár mindenkit, aki visszamenőleg akar rendelni. Tehát lehet. Napsugárnak viszont ajándékként elküldjük a kért decemberi számot, hogy lássátok, milyen utolérhetetlenül nagyvonalú is tud lenni a *PSM* szerkesztősége.

„(...) És a legjobban az tetszik, hogy mindig az igazi véleményeteket írjátok le ebbe az újságba. Remélem tetszik a rajzom, a kérdésetekre sajnos nem tudtam válaszolni. (...)"

Szigetvári András, Budapest

Ugye, van azért akinek tévedhetetlen ítélete találkozik a miénkkel! Kedves András, hát ha nem tudtál válaszolni, nem baj. Küldünk valami meglepit, jó?

Most jön az a rész, amit a legmohóbb tekintetek mindjárt elsőre megkeresnek... Igen, igen ismét megnyertétek az összes ajándékot, annyi helyes megfejtés érkezett, hogy véletlenül se maradt meg semmi. A szerencsések pedig, akik a 9. szám Butik rovatában feltett kérdésre válaszul Dee-Dee-t nevezték meg, (nem gondoltam volna, hogy ilyen sokan kedvelik közületek a Cartoon Network sorozatait, azért volt a második kérdés is) vagy egy Pokémon figurát, - mondjuk Pikachut:

Strobel Veronika, Balatonalmádi – Chicken
Szollár Gergely, Kaposvár – Cow
Csordás Alex, Budapest – Future Batman
Szalai László, Rácalmás – Bugs Bunny Ball
Grász Péter, Pécs - Johnny Bravo
Lippay Csaba. Miskolc – Dexter
Szász Renáta, Kecskemét – Pokémon kulcstartó és labda
Nagy Kálmán, Budapest – Cow&Chicken ceruzadísz

Az Igazság Fájl beküldője, Szilágyi László, Orosházán már várhatja is a baby-Furbyt! Remélem az egész családot ugráltatja majd folyamatosan... Hol játszani akar, hol enni, rémes a kiejtése, és tényleg nem áll be a szája – de hát ezért is szeretjük.

A Sors kiismerhetetlen szeszély folytán ebben a hónapban senki sem vesztett el vagy tört össze vagy adott kölcsön megbízhatatlan, szakállas ismeretleneknek CD-t, hogy aztán soha ne lássa őket viszont, így aztán nem is küldünk pótlást senkinek. Majd kell még később, ahogy titeket ismerlek.

A következő hónapig, amikor állítólag már tényleg tavasz lesz, (bár most a TV3 időjósa nélkül ki is lehet biztos ebben? – szerk.) jó játékot kívánok mindenkinek, és várom a leveleket; továbbá Haverok, buli, PSM!

Klausz Anikó

SZTÁR LEVÉL

„Tisztelt szerkesztőség!

Azért írok, hogy köszönetet mondjak a sok hasznos előzetesért, ismertetőért és játszható demóért, melyek nagyon sokat segítenek a játékvásárlásban. Eddig egyik játékban sem csalódtam, amit az újság alapján vettem Kedvenc játékaim a *Final Fantasy* és a *Tekken* sorozat. Sokan mondják, hogy fiús lány vagyok, de engem nem érdekel. (Kedvenc szereplőim Sqall és Jin Kazama) Remélem tetszik a rajz és a Final Fantasy-s közmondások.

Tisztelettel
Rádin Anna, Oroszlány"

A rajz egyéni beállításával nyert meg – látszik, hogy teljesen saját kútfőből származott az ihlet. A levél még egy viccet is tartalmaz, a közmondások mellett:



„Ha rövid a Gunblade, toldd meg egy lövéssel"

- Két Seed beszélget a Gardenben. Az egyik azt mondja:
- Kerestek a sakkozók!
- Engem? Miért?
- Azt mondták, hiányzik egy sötét paraszt!

Tehát mindenképpen feljogosít ButterCupra, amit már postázunk is.

CSEVEGŐ

...Én is szívesen keresném partneremet lányok személyében akik szeretnek PlayStationözni. Ezt komolyan gondolom, és szeretném, ha beraknátok a címem ezzel a szöveggel: Olyan lányok leveleit várom, akik szeretnek PSX-ezni, és már sok játékot kipróbáltak."

Grász Péter
7625 Pécs, Majtényi Ferenc utca 26

LETÖLTÉS

FEL, LE, UGORJ, TŰZ, NA MÉG ÁÁÁÁÁÁÁÁÁ.... ÍME AZ EHAVI TERMÉS



SZERKESZTETTE:
Catherine Channon

Öö, hello – Pedro Pizzériája? Egy negyven centiméter átmérőjű pizza-alapot kérnék, *Micro Maniacs*-szel, egy fél *Player Managerrel* és egy fél *Pro Pinballal,* dupla *Demolition Racers*-szel. Legyen még rajta egy kis *N-Gen, Renegade Racers,* olajbogyó nem kell, ja, és még az új *Syphon Filter 2* extrákra is vágynék. Ezt az egészet spékeljék meg némi *Radikal Bikers*-szel. Mennyi is lesz? 1990 Ft? Köszi!
Catherine Channon

A LEMEZ HASZNÁLATA

Betöltés után a ← és → gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demo elindításához az ⊗-et használhatod – némelyik demo után resetelned kell.

Problémáid vannak a CD-vel?
Tedd a hibás CD-t egy borítékba, és postázd a szerkesztőség címére. Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!



Az összes karakternek van valamilyen power-upja, amit a pályákon található ikonok felvételével lehet aktivizálni.

Micro Maniacs

■ KIADÓ	Codemasters
■ MŰFAJ	Mini verseny
■ VERZIÓ	Játszható demó

A *Micro Machines V3* rég várt folytatása már nemsokára megérkezik. A legújabb rész azonban drámai módon feláldozta az apró kocsikat valami még fantasztikusabb érdekében –ez a *Micro Machines.* Ezek a kis mutánsok őrült tempóban versenyeznek – gyalog. A demóban egyedül vagy egy barátoddal próbálhatod ki a négy karakter egyikét – Mesme, V4, Twister, Vortex. Mindegyik apró megszállott saját képességekkel rendelkezik. Mint az összes *Micro Machines* játékban, itt is minden pálya egyedi. Válaszd ki a neked tetszőt a Patry Poppers (egy bizarr pudingos pálya, ahol az óriási kocsonyák kerülgetését megelőzően egy szülinapi tortából indultok – felfelé kilőve) és a Tank Top Terror között, ami egy diák rémálomszerű hálószobája, ahol lehet, hogy kedved támad megállni a Játssz Videójátékokat, Hogy Nyerhess Egy Nőt hirdetésre. Sajnos, az igazi W.H. Smith hálószobájában ilyesmi nincs. Tudjuk. Megnéztük...



■ Irányítás
⊗ Gyorsít
▢ Fék
L1 Speciális támadás 1
L2 Speciális támadás 2
R2 Ugrás
START Szünet
SELECT Kilépés

■ Egyéb jellemzők
A teljes verzióban nyolc mániákus közül választhatsz, és olyan pályákon roboghatsz végig, amelyek magukba foglalnak mindent, a családias ebédlőasztaltól a baljós egyetemista hálószobáig.

■ További infók
A *PSM* a *Micro Maniacsot* a 058.oldalon vizsgálja mikroszkóppal. Lapozz oda, hogy mi lett a kutatások eredménye.







Az előzés a legjobb alkalom arra, hogy egy kis időt nyerj, és komolyabb sérüléseket okozz ellenfeleidnek – ne vesztegesd el a lehetőséget.



92 csapat és négy bajnokság közül választhatsz ebben a demóban, hogy belebújhass kedvenc menedzsered bőrébe nyolc hétre.

Demolition Racer

■ KIADÓ	Infogrames
■ MŰFAJ	Versenyjáték
■ VERZIÓ	Játszható demó

Készülj fel egy rázós menetre. A demóban egyből a cselekmény központjába kerülsz a Pitbull Országúton – egy háromkörös versenyen, ahol a győzelem nem feltétlenül a leggyorsabbé. Ha nyerni akarsz, ütközben kissé meg kell zúznod felebarátaidat is, akik még a versenyben vannak. Pontokat kapsz érte, ha belehajtasz valakibe, úgyhogy zúzz, vagy téged zúznak le...

■ Irányítás

△ Kameraváltás
○ Duda
□ Fék
□ Az autókiválasztó képernyőnél szín- és logóváltás
⊗ Gyorsít
L1 Pick-up 1 (és duda)
L2 Pick-up 2 (és duda)
R1 Csúszás
R2 Nézetváltás
START Szünet
SELECT Kilépés

■ Egyéb jellemzők

A teljes játékban megtalálható az egy mozdulatos pusztítás is, stílusosan Felülről Érkező Halál néven, valamint az öngyilkos deathmach aréna.

■ További infók

A *Demolition Racerst* a *PSM07*-ben vettük górcső alá.

Player Manager 2000

■ KIADÓ	3DO/Anco
■ MŰFAJ	Futball menedzser
■ VERZIÓ	Játszható demó

A 3DO és az Anco megpróbálja a világ leghitelesebb futball menedzser játékát elkészíteni, és ebben segítségükre van az a szakértőgárda is, aminek tagjait nagy gonddal válogatták ki a legjobb focicsapatokból. A demóban a 92 csapat bármelyikét igazgathatod egy nyolc hetes periódusban.

■ Irányítás

△ Kiválasztás
□ Kiválasztás
⊗ Kiválasztás
L1 Súgó (amikor választható)
SELECT Kilépés

■ Egyéb jellemzők

A végső verzióban három interaktív meccs opció, részletes statisztikák és több, mint 30,000 játékos szerepel, emellett az egyéni- és csapatedzés (plusz egyéni karrier-menedzsment) is megtalálható benne, sőt, bármelyik nagyobb európai csapatot is igazgathatod.

■ További infók

Még többet megtudhatsz a játékról a következő számokban.



Villámgyors ujjak kellenek hozzá, hogy aktiválhasd a bonuszt a gép tetején. Ne felejtsd el, a pontokért jutalmat kapsz.



Pro Pinball: Fantastic Journey

■ KIADÓ	Empire
■ MŰFAJ	Flipper
■ VERZIÓ	Játszható demó

Játssz kedvenc flippereddel, anélkül, hogy egy rakás apród elmenne az egészre! A demóban teljes két percen keresztül löködheted a golyókat. Egyszerű a játékmenet: lődd ki a golyót, és a lehető leggyorsabban szerezz egy csomó pontot.

■ Irányítás

△	Magnoszaurusz bekapcsolása
○	Jobb kar
□	Új játék
⊗	Golyó indítása
←	Left flipper
L1/L2	Bal kar
R1/R2	Lökdösés

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzió háttereként egy Jules Verne-szerű kaland szolgál. Lődd ki a golyókat a Föld közepébe Steam professzor segítségével, és juss be a Titokzatos Szigetre, hogy megakadályozd a gonosz Yugov táboronkot a világ elfoglalásában.

■ További infók

A *Fantastic Journeyt* a *PSM08-ban* "szemléztük".







Válassz a demóban elérhető három karakter közül, majd csatold be az öveket – rázós versenynek nézel elébe.

Renegade Racers

■ KIADÓ	Interplay
■ MŰFAJ	Gokart verseny
■ VERZIÓ	Játszható demó

Ez a szuper-agresszív, mellébeszélést teljesen mellőző lövöldözős egyfajta katonai *Speed Freaks*. A szupergazdag Buck Billionaire hívást intézett az összes renegáthoz, hogy részt vegyenek a Renegát Bajnokságon. A jelentkezések csak úgy özönlöttek, és úgy tűnik minden ember – és kutyája – valamiféle renegátnak tekinti magát. A demóban három baljós külsejű jelentkező közül választhatsz, mielőtt beugranál a verdádba és nekiindulnál – vigyázz, rázós menet lesz. Vedd fel a cuccokat és powerupokat, de figyelj a csapdákra is, amiket azok a fránya ellenfelek hajigáltak el...

■ Irányítás

↑ ↓ ← →	Kormányzás
⊗	Gyorsít
□	Fék
L1	Pick-up 1 (és duda)
L2	Pick-up 2 (és duda)
R1	Csúszás
R2	Nézetváltás

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban több, mint 40 verseny áll rendelkezésre, és egy kétjátékos opció.

■ További infók

A *Renegade Racershez* a *PSM09-ben* szerezhetsz több információt.

Videó Galéria

A *PSM* RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL

Syphon Filter 2

KIADÓ	SCEE
MŰFAJ	Lopakodós
VERZIÓ	Videó

Úgy tűnik, az ujjgyilkos lövöldék ideje lassan lejár, és átveszik helyüket az olyanok, mint a *Metal Gear Solid* és a *Syphon Filter*. Ha az első játék nem volt elég jó, hogy a settenkedők táborába gyűjtsön téged is, a 989 mágusai új, fejlettebb verzióval jöttek elő. Újra Gabriel Logan vasalt bakancsaiba bújhatsz, és több eszközt használhatsz, mint valaha – éjjellátó szemüveg, távcsöves puska, lángszóró. Ha azonban túl akarod élni a Death Match módot, igencsak ott kell lenned a spiccen...



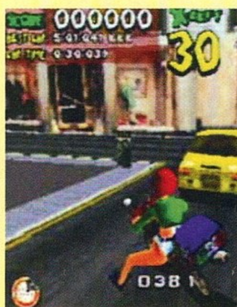


Miután már félóráját cserepes növényként tevékenykedik, Logan végre akcióba lendül.

Radikal Bikers

KIADÓ	Infogrames
MŰFAJ	Bicikliverseny
VERZIÓ	Videó

Azt gondolnád, hogy miután évekig játszottál az olyanokkal, mint Solid Snake, James Bond, vagy a futballjátékosok, a pizzafutár dolga könnyű. Tévedsz – tele van veszéllyel, halált megvető fuvarokkal, és stresszel. Ezt az arcade újrafeldolgozást átgyúrták, újraírták, és nem kicsit újramelegítették. Dőlj hátra, nyalogasd a szád szélét, és hívd a helyi pizzafutár-szolgálatot.





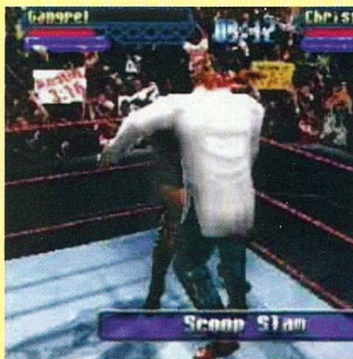


A pizzafutár dolga még sosem volt ilyen veszélyes – a terep-fuvarhoz komoly kormányzási képességek szükségesek

WWF Smack Down

KIADÓ	THQ
MŰFAJ	Pankráció
VERZIÓ	Videó

Akár a Lycra, akár a nehézsúlyú birkózók látványa indít be – a *WWF* sorozatban mindez megvan. Ahogy várható, a valódi pankrátorok hatalmas választékából lehet kiszemelni a neked szimpatikus arcokat, emellett saját versenyzőt is kreálhatsz, és annyi mozdulat kihozható a játékból, hogy még Will Smith is dobna egy hátast. A harc a ringen kívül-belül folyik, és a négy egymást csépelő játékossal teljes az izzadság-fesztivál. Mi mást akarhatna még egy *WWF* rajongó?





A *Smack Down* egyelőre még csak nézhető – készülj fel a következő szám játszható demójára!

Colony Wars: Red Sun

KIADÓ	SCEE
MŰFAJ	Űrstratégia
VERZIÓ	Videó

A *Colony Wars* saga harmadik része tényleg jobban néz ki, mint elődei – olyan jól, hogy neked is meg akartuk adni a lehetőséget, hogy csodálhasd ezt az észbontó grafikát. Az egyik jó tulajdonságát már itt felfedezheted – az eddigi, teljesen lineáris küldetésrendszer helyet adott egy sokkal szabadabb játéknak. Emellett ott vannak még a vérdíjak, és a bevásárolható fegyverek. De ha meg akarod tudni, hogy miért Marjorie's Kitchen a hajó neve - hát vedd meg a teljes verziót.



Kétség sem fér hozzá, hogy a *Colony Wars*: Red Sun a legdöbbenetesebb grafikájú űrstratégia, amit valaha láttunk.



Érzed a g-t ahogy a járgányod csúcssebességre gyorsul?

N-Gen Racing

KIADÓ	Infogrames
MŰFAJ	Versenyjáték
VERZIÓ	Videó

Hogyha kereszteznénk a *Wip3Out, Plane Crazy, Ace Combat* játékokat, valami olyasmit kapnánk, mint az *N-Gen Racing.* Az általad kiválasztott katonai vadászgépet ellenőrzőpontok sokaságán kell végigvinned, veszélyes terepen. De az, hogy hiányzik belőle az eredetiség, ellensúlyozódik a látvány és a levegő-levegő fegyverzet által. A kőkemény technóval, hogy megdobja a szívverésed BPM-jét, az osztott képernyős kétjátékos móddal, és a gyönyörűen kidolgozott arénákkal, amelyeken pont olyan nehéz végigmenni, mint amilyen kellemes rájuk nézni, az *N-Gen-ben* meg van minden, ami egy csúcs versenyjátékhoz kell. Lapozz a 80. oldalra, hogy te is értesülhess első benyomásainkról az előzetesben.

HOGYAN HASZNÁLJUK A LETÖLTHETŐ CHEATEKET

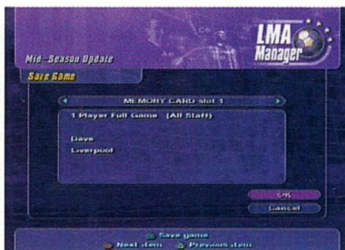
Rakj egy memóriakártyát a PS-be, és rakd be a demót. A főmenüből válaszd ki a Downloadot a ⊗-val, és nézd végig a játékállásokat a ↑ és ↓ segítségével. A kívánt mentést a ⊗ lenyomásával kiválasztva átkerül a memóriakártyádra – ezeket felhasználhatod a teljes verzióban.

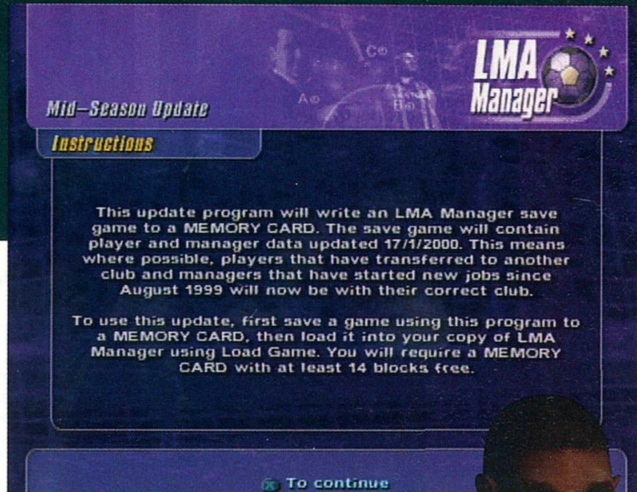
Kizárólag a *PSM*-ben: a Download segítségével hozzájuthatsz a legújabb cheatekhez. Csak másold fel a memóriakártyádra és...

LMA Manager

KIADÓ	Codemasters
MŰFAJ	Futball menedzser
VERZIÓ	Letölthető

Indítás. Új futballidény adatai. Az eredeti *LMA* adat 1999 augusztusra jó. A letöltése 2000 januárra. Indítsd el az *LMA* Managert, vedd ki a lemezt. Tedd be a *PSM* demó CD-t, töltsd be, aztán mentsd le a memóriakártyába. Töltsd be az állást, mikor a játék megint a gépben van.







A menedzser-játékok sosem járnak le – legalábbis ezzel a letöltéssel nem. Csak szedd le az új évad adatait a demóból, aztán töltsd be őket a teljes verzióba.

A KÖVETKEZŐ HAVI DEMO CD-N

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

- A KIRÁLY COLIN **COLIN MCRAE 2.0**
- A KEMÉNY **WWF SMACK DOWN**
- A HÍRES **UEFA CHAMP 2000**
- A KAOTIKUS **URBAN CHAOS**
- A CSONTVÁZAS **MEDIEVIL 2**
- PLUSZ **STAR IXIOM, SPIDER-MAN** ÉS A **WTC WORLD TOURING CARS**



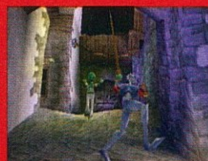
Colin McRae Rally 2.0



WWF Smack Down



UEFA Champions League



MediEvil 2



WTC World Touring Cars



PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓ Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu

ELADNÁM, VAGY ELCSERÉLNÉM
Doom és Rigde Racer Type 4 játékaimat.
Érd.: 06-30-262-9816 16 óra után

EREDETI PSX JÁTÉKOK
(Gt2, Croc2...stb), valamint új memóriakártya eladó
Érd.: 06-36-454-287

ELADÓ EGY DARAB PLAYSTATION GÉP.
(dual-shock) joyjal, memóriakártyával.
Érd.: 06-1-33-45-973

PSX GÉPEKHEZ HASZNÁLHATÓ
V3 RACING WEAH
kormány eladó. Irányár: 16 000 Ft.
Érd.: 06-30-2034-589

MÚLT LAPOK

A *PSM*-tôl kapod a cikkeket és híreket. Mit tegyél, ha valahogy kihagytál egy számot? Ez az oldal segít – vagy nézd meg az elôfizetést a 81. oldalon.



A CD-n: Omega Boost, Croc 2, Anna Kournikova Tennis, Aironauts, Time Slip, Opera of Destruction, Total Drivin... stb.



A CD-n: Speed Freaks, Tony Hawk's Pro., Bugs Bunny, Evil Zone, Rat Attack, UM Jammer Lammy, Tekken 3... stb.



A CD-n: Wip3Out, No Fear Downhill, Point Blank 2, Lego Racers, RIC Stunt Copter, F1 '99, Mission Impossible, 40 Winks... stb.



A CD-n: Quake II, Dino Crisis, MGS Special Missions, This Is Football, LOK: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan... stb.



A CD-n: TR: The Last Revelation, Spyro 2, Mission Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross... stb.



A CD-n: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Pong, Atariland... stb.



A CD-n: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, NHL 2000, Pac-Man World, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Music 2000, Action Man, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One (demók), Colony Wars, Micro Maniacs... stb.



A CD-n: Le Mans 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Rollcage Stage II, Space Debris, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Syphon Filter, Micro Maniacs, Player Manager 2000, Renegade Racers, Radikal Bikers, CW: Red Sun... stb.

MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL 1 790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONON!

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu

Neved:
Címed:
Életkorod: Telefonszámod:
Aláírásommal megerősítve megrendelem a PlayStation Magazin korábbi számait, illetve előfizetését.
PSM 02 PSM 03 PSM 04 Karácsonyi különszám
PSM 05 PSM 06 PSM 07 PSM 08 PSM 09
Előfizetési lehetőségek:
Fél évre 8 990 Ft
Egy évre 15 990 Ft
aláírás

Computer Média Kiadói KFT.
BUDAPEST 35
Pf.: 141
1306

A fejlesztői pokol

Szöveg: **Nick Ellis**
Illusztráció: **Stuart Harrison**

LOTHAR, A CSODAKUTYA ÚJ PRODUCERT KAP, ÉS MEGKAPJA ÉLETE LEGSZAFTOSABB KRITIKÁJÁT IS.



Ez, igen! Játékfejlesztő akarsz lenni? Remélem, mostanra a Lothar, a Csodakutya fejlesztési naplója lett az új bibliád. Ha nem, egy bankban mindig kaphatsz állást.

Január 17, Hétfő
Valaki egyszer azt mondta: "A Szerelemhez vezető út tüskékkel van szegélyezve" – nos, a játék-fejlesztéssel ugyanez a helyzet. Eddig kirúgtak a lakásomból, egy lány haját az orrom előtt sütötték be egy csillagszóróval és Phil, a főnököm kénytelen volt felmondani egy szivarügyből kifolyólag. A mai nappal beadta felmondását. Szomorú, de valahogy majdcsak túltesszük magunkat rajta. A történet sokkal inkább hasonlít egy TV-sorozathoz, mint egy játékfejlesztési naplóhoz.

Január 18, Kedd
Az emeleten öltönyükben feszítő nagykutyák interjúvolják a megüresedett produceri posztra jelentkezőket: a szoros határidők miatt, sürgősen kapitányt kell találni a Lothar project élére. Mindenki az új góréról pletykál. Jó pár fura alak megfordult a cégnél az interjúk kapcsán. Az utolsó egy hidrogénezett hajú fickó volt, akit végképp nem tudtam hova tenni. Nekem holnap lesz jelenésem. Reméljük, sikerem lesz, és végre rovatunk sorsa is jobbra fordul.

Január 19, Szerda délelőtt
Ma volt egy hosszúra nyúlt megbeszélésem Keith-szel, a grafikussal, a játék help-figurájával, Ronnie Rattal kapcsolatban. Ahogy közeledett a meghallgatásom időpontja, egyre kevésbe tudtam a feladatra koncentrálni: csak ültünk, és bámultunk Ronnie-ra. Reggelire vettünk néhány süteményt, de olyan szárazak és kemények voltak, hogy a fogpótlás helyett az éhezés mellett döntöttünk. Konstruktivitásunk bizonyítékául átkereszteltük Ronniet Rambová. Azután pedig vissza.

Január 19., Szerda délután
Az interjúm, úgy érzem jól sikerült. A PS2 játékokkal kapcsolatos kérdésükre, válaszomban a határozott jövőkép fontosságát hangsúlyoztam. Nem hat hónapra, legalább egy évre kell előre tervezni - mondtam, mire egyikőjük feljegyzett valamit a papírjára. Azt hiszem, ez jó jel.

Január 20., Csütörtök
Szinte az egész napot Mike-kal, a tesztelőnkkel töltöttem: végigrágtuk magunkat egy új szinten, a Snow Joke-on. Van benne egy óriási terület, tele "ügyes" megoldásokkal. Lothar, ahelyett, hogy megállna, mikor meg kell állni, csúszni kezd, igencsak megnehezítve ezzel az irányítást. Remek!

Január 21., Péntek
A terv szerint elkészült a játék váza, és Mike-tól megkaptuk életünk leglesújtóbb értékelését. Szerinte a játék egy üres, értéktelen utánzat, melynek sikere négy évvel ezelőtt is kérdéses lett volna. Azt hittem, Mike bugokat keres a játékban, nem erkölcsi tanulságot. Behívtam, és emlékeztettem, hogy a siker a teammunka hatékonyságán múlik. Úgy láttam, nem vette a lapot. Attól tartok, életemben először, meg kell fosztanom valakit kenyerétől.

Január 21., Hétfő
Minden a helyére kerül! Vagy mégsem? Reggel bejelentették: Mike az új producer! Hmm... Ahogy mondtam, pont, mint egy gyenge TV-sorozatban: amíg a gyilkos (jelen esetben az álnok játék-tesztelő) szabadlábon van, mindig lesz folytatás.

A következő hónapban: Végre elül a vihar a cégvezetésében. De higgyétek el, pokoljárásom még csak most kezdődik.

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN

WTC VILÁGJÁRÓ AUTÓK

BIZTONSÁGI ÖVEKET BEKAPCSOLNI! KEZDŐDIK A VILÁG LEGKEGYETLENEBB AUTÓVERSENYE, ÉS MI SZÁLLÍTJUK A LEGFRISSEBB HÍREKET!



PLUSZ! Felejtsétek el a PS2-t, van még néhány adu a Play Station kezében. • Elétek hozzuk *Resi Evil*-t: a Túlélőt. A *Resi Evil:* Survivor teljes leírása. • Friss hírek *Tony Hawk's Skateboarding* 2-jéről és a *Final Fantasy* IX-ről. • *MediEvil 2* • Jéghideg vérátömlesztés a *Cold Blood*-ban • Vizsgálat a *Chase The Express*-en • Ja, és mikrofonvégre kapjuk Kazunori Yamauchit, a *GT2000*-es pilótát.

A KÖVETKEZŐ SZÁM **MÁJUS 12-ÉN** JELENIK MEG



mánia

a magyar zenetévé videoklip-fesztiválja
az Ericsson támogatásával



Nézd Te is a díjkiosztót!



Április 19-én 19:00-kor a Z+-on

ERICSSON

„A REMÉNY RABJAI" RENDEZŐJÉTŐL

TOM HANKS

CSODÁK NÉHA
A LEGLEHETETLENEBB
HELYEKEN TÖRTÉNNEK...

STEPHEN KING

HALÁLSORON

A FLAMEX FORGALMAZÁSÁBAN A UNIVERSAL PICTURES / CASTLE ROCK ENTERTAINMENT BEMUTATJA A DARKWOODS PRODUKCIÓJÁBAN TOM HANKS „THE GREEN MILE" DAVID MORSE
BONNIE HUNT MICHAEL CLARKE DUNCAN JAMES CROMWELL MICHAEL JETER GRAHAM GREENE DOUG HUTCHINSON
SAM ROCKWELL BARRY PEPPER JEFFREY DeMUNN PATRICIA CLARKSON HARRY DEAN STANTON ZENE THOMAS NEWMAN JELMEZTERVEZŐ KARYN WAGNER
VÁGÓ RICHARD FRANCIS-BRUCE, A.C.E. LÁTVÁNYTERVEZŐ TERENCE MARSH FÉNYKÉPEZTE DAVID TATTERSHALL, B.S.C. KÉSZÜLT STEPHEN KING REGÉNYE ALAPJÁN
PRODUCER DAVID VALDES ÉS FRANK DARABONT A FORGATÓKÖNYVET ÍRTA ÉS A FILMET RENDEZTE FRANK DARABONT







www.thegreenmile.com www.halalsoron.hu



